Allan Zola Kronzek & Elizabeth Kronzek

O manual do Bruxo

Um dicionário do mundo mágico de Harry Potter

SEXTANTE

dLivros

{ Baixe Livros de forma Rápida e Gratuita }

Converted by convertEPub

Quem foi o verdadeiro Nicholas Flamel? De onde vem o poder da Pedra Filosofal? Quais foram as primeiras palavras mágicas? Será que J.K. Rowling sonhou com o aterrador basilisco ou com as sedutoras Veelas? Se essas e outras criaturas fantásticas não foram inventadas por ela, quem as criou?

Recheadas de feitiços, maldições e criaturas imaginárias, as aventuras de Harry Potter e seus amigos têm fascinado milhões de leitores ao redor do mundo. Mas o que muitos fãs do feiticeiro não sabem é que existem séculos de histórias reais, folclore e mitologia por trás do seu universo mágico.

O MANUAL DO BRUXO dá ao leitor curioso a chance de pesquisar qualquer coisa "mágica" que apareça nos primeiros quatro livros de Harry Potter. Poções e encantos, gigantes e dragões, caldeirões e bolas de cristal — todos têm histórias fascinantes com raízes em lendas, na literatura ou em fatos reais.

Este livro é mágico. Com verbetes organizados em ordem alfabética e belas ilustrações, ele pode ser lido de ponta a ponta ou consultado de acordo com o seu interesse. De adivinhação e amuletos até zumbis, você vai aprender aqui:

- quem usou o primeiro manto da invisibilidade
- dicas de herbologia
- como ler a sorte nas folhas de chá
- como identificar um demônio.

O MANUAL DO BRUXO é um livro indispensável na estante de todo fã de Harry Potter.

Título da edição original em inglês: *The Sorcerer's Companion*

2001 por Allan Zola Kronzek e Elizabeth Kronzek

tradução

Rubens Figueiredo Sabrina Ricci Netto

preparo de originais

Carlos Irineu da Costa

revisão técnica

Carlos Irineu da Costa

Raquel Lins

revisão

Antônio dos Prazeres Sérgio Bellinello Soares

ilustração de capa

Cliff Nielsen

capa

Porto Martinez

projeto gráfico e diagramação

Valéria Teixeira

fotolitos

R. R. Donnelley América Latina

Para Ruby,

com amor.

A.Z.K.

Para minha mãe,

sempre presente.

E.K.

Sumário

Introdução
Magia
Adivinhação
Amuleto
Anão
Aritmancia
Artes das trevas
Astrologia
Barrete vermelho
Basilisco
Bicho-papão
Bola de cristal
Bruxas
Bruxedo
Bruxo
Caça às bruxas
Caldeirão

Cão de três cabeças
Centauro
Circe
Cobra
Coruja
Demônio
Diabrete
Dragões
Duende
Elfo
Encantamento
Esfinge
Espelho mágico
Espírito agourento
Fada
Fantasma
Feitiço
Fênix
Floresta proibida
Gato
Ghoul
Gigante
Gnomo
Grindylow
Hag
Herbologia
Hinkypunk
Hipogrifo

Horóscopo
Iéti
Kappa
Leprechaun
Ler a sorte nas folhas do chá
Lobisomem
Mágico
Mago
Maldição
Mandrágora
Manticore
Manto da invisibilidade
Merlim
Morgana
Múmia
Nicholas Flamel
Palavras mágicas
Pedra filosofal
Petrificação
Poções
Poltergeist
Quiromancia
Runas
Salamandra
Sapo
Sereianos e sereias
Sibila
Sinistro

Sonhos
Talismã
Tapetes voadores
Transfiguração
Trasgo
Unicórnio
Vampiro
Varinha mágica
Vassoura voadora
Veela
Zumbi
Introdução

Se você é como a maioria dos fãs de Harry Potter, na certa sabe que o objeto de estimação de Harry é a sua vassoura voadora, que o assunto favorito de Hermione é a aritmancia e que uma criatura fantástica chamada hipogrifo ajudou Sirius Black em sua fuga. Mas por acaso você sabia que, no passado, as pessoas acreditavam que os magos voavam sobre forcados, que a aritmancia é uma antiga forma de adivinhar o futuro e que quem montou no hipogrifo pela primeira vez foram os lendários cavaleiros de Carlos Magno? Ou que Nicholas Flamel, criador da Pedra Filosofal e amigo do professor Dumbledore, existiu de fato?

As aventuras espantosas de Harry e seus amigos passam tão depressa que poucas vezes temos chance de refletir sobre a riqueza da mitologia, do folclore e das

histórias reais que estão brilhando abaixo da superfície. Um dos maiores prazeres de ler os livros de Harry Potter vem, justamente, dessa riqueza extraordinária do universo mágico que eles contêm — universo criado, em parte, pela imaginação aparentemente ilimitada de J. K. Rowling e, em parte, pela vasta tradição popular de magia, espalhada pelo mundo todo. Poções e encantos, gigantes e dragões, caldeirões e bolas de cristal — todos têm histórias fascinantes e muitas vezes surpreendentes que remontam a centenas e, às vezes, a milhares de anos. Varinhas mágicas como aquelas vendidas no Beco Diagonal foram, no passado, feitas por feiticeiros druidas com galhos do teixo sagrado. Poções de amor são muito antigas e já podiam ser encontradas na Grécia . e Roma antigas. Livros de feitiços e de maldições — de leitura obrigatória na Escola de Bruxaria e Magia de Hogwarts — eram muito populares (mas também muito malvistos) na Idade Média.

O *Manual do Bruxo* dá, ao leitor curioso, a chance de pesquisar qualquer coisa "mágica" que apareça nos primeiros quatro livros de Harry Potter e descobrir uma fascinante e inesperada riqueza de informações. De onde vem o poder da Pedra Filosofal? Quais foram as primeiras palavras mágicas? Será que J. K. Rowling sonhou com o aterrador basilisco, com as sedutoras veelas, ou com o terrível grindylow? E, se essas e outras criaturas fantásticas não foram inventadas por ela, quem as criou? O *Manual do Bruxo* traz as respostas.

A história de todas as crenças mágicas é muito ampla. Ao escrever este livro, tivemos de deixar de fora mais coisas do que fomos capazes de incluir nele. As ricas tradições da magia e da mitologia da China, da África, da Índia, do Japão, da Austrália e da América do Sul quase não são mencionadas. Em vez disso, nos restringimos às lendas e mitos diretamente ligados ao mundo de Harry. Quase todas as práticas de magia ensinadas na Escola de Hogwarts têm raízes na tradição da magia ocidental, surgida nos antigos impérios do Oriente Médio, da Grécia e de Roma. Criaturas imaginárias como o centauro, a manticora e o unicórnio provêm dessa mesma tradição. Muitos dos outros seres mágicos, como os elfos, os gnomos, os duendes, os hinkypunks e os trasgos, têm raízes no folclore do norte da Europa e das ilhas britânicas.

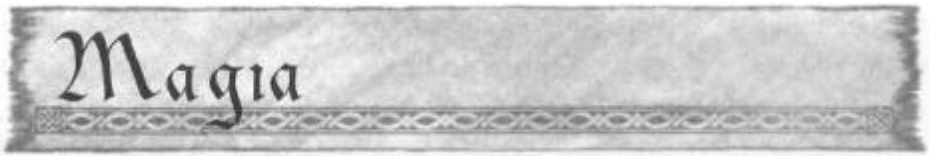
Quando começamos a escrever O *Manual do Bruxo,* perguntamos a fãs de Harry Potter quais eram os assuntos mais interessantes para eles. Alguns queriam conhecer mais a respeito de feitiços, encantamentos e maldições. Outros estavam ansiosos para conhecer melhor os bichos-papões, os barretes vermelhos e outras criaturas mágicas. Claro que você terá seus próprios interesses em particular: fique à vontade para explorar e consultar este livro da forma que preferir. Este livro também é mágico e pode ser lido como você preferir. Se quiser, leia tudo, de uma ponta à outra. Ou então vá pulando entre os verbetes, que colocamos em ordem

alfabética para facilitar a consulta. Talvez você prefira começar pelo verbete Magia, que é uma boa introdução sobre esse assunto fascinante. Mas pode começar por onde bem entender — e na certa vai acabar passando por todas as páginas. O importante é que você se divirta e aprenda coisas interessantes em sua leitura.

Em cada verbete, tentamos dar uma visão geral do assunto e mostrar suas raízes na mitologia, no folclore e na história. Quando uma palavra estiver em negrito, significa que há um verbete específico para ela. No final da maioria dos verbetes, você encontrará este símbolo e uma abreviatura que indica o ponto em que o assunto aparece nos livros de Harry Potter. "Pedra Filosofal, 5", por exemplo, remete a *Harry Potter e a Pedra Filosofal,* capítulo 5. "Câmara Secreta" remete a *Harry Potter e a Câmara Secreta,* "Prisioneiro de Azkaban" remete a *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban* e "Cálice de Fogo" remete a *Harry Potter e o Cálice de Fogo.* Todas as referências correspondem às edições brasileiras.

Fazendo nossas pesquisas para O *Manual do Bruxo,* aprendemos muitas coisas curiosas que nunca havíamos imaginado. Por exemplo: como ler a sorte nas folhas de chá, como livrar-se de duendes, como colher raízes de mandrágora sem correr nenhum risco e como usar a aritmancia para escolher o que você vai comer no almoço. Sentimo-nos mais seguros agora que sabemos como identificar um demônio e o que fazer quando formos atacados por um ghoul (nunca, jamais, bata nele

duas vezes!). É bom ter essas informações por perto: nunca se sabe quando poderemos precisar delas!



Aos onze anos, Harry Potter tem a maior surpresa de sua vida. Ao contrário da tia Petúnia e do tio Válter, ao contrário do horrível primo Duda e de todos que ele conhece, Harry é capaz de fazer mágicas. Pode fazer crescer uma cabeleira da noite para o dia, fazer uma vidraça desaparecer no zoológico e encolher um suéter feioso, sem a ajuda de uma máquina de secar. E, conforme Hagrid lhe explica com muita satisfação, um breve período de treinamento na Escola de Bruxaria e Magia de Hogwarts vai permitir que ele faça mais, muito mais.

No mundo da bruxaria, a magia é um modo de realizar coisas impossíveis pelas leis naturais, que limitam o resto das pessoas. Os bruxos podem usar o pó de flu para ir de um lugar para o outro, ao passo que os não-magos são obrigados a ir a pé ou pegar um ônibus. Alvo Dumbledore pode apontar sua varinha mágica e pronunciar algumas palavras mágicas para encher o salão de Hogwarts com sacos de dormir. Uma pessoa comum teria que ir a uma loja, comprar os sacos de dormir, carregá-los em uma caminhonete, trazê-los até a escola e levar tudo para dentro. Sirius Black pode usar a

magia para se transformar em um cão, enquanto quem não é mago tem de se contentar em vestir uma fantasia.

Por mais que nos encante ler a respeito das proezas desses magos ficcionais, a maioria das pessoas no mundo moderno não acredita em magia. Apreciamos as apresentações de mágicos nos teatros ou circos, que nos dão a experiência da magia, mas na verdade não esperamos que eles façam o impossível acontecer. E também não são muitos os que acreditam em uma outra idéia comum da magia, no passado — a idéia de que o mundo é controlado por seres sobrenaturais, cujo poder pode ser subjugado e usado por humanos a fim de alcançar seus objetivos.

Porém, ao longo de quase toda a história ocidental, as pessoas acreditaram de fato na magia e confiavam em forças invisíveis e sobrenaturais para exercer poder sobre os outros ou para controlar o mundo natural. As pessoas praticavam a magia para adquirir conhecimento, amor e riqueza, para curar doenças e prevenir-se contra perigos, para prejudicar ou enganar os inimigos, para garantir o sucesso ou a produtividade e para conhecer o futuro. Os métodos mágicos compreendiam muitas das técnicas ensinadas em Hogwarts, como feitiços, poções, encantamentos e adivinhação, bem como rituais e cerimônias minuciosas, destinadas a invocar deuses, demônios e fantasmas. A prática da magia ajudava as pessoas a aliviar suas

aflições e ter a sensação de que faziam alguma coisa para controlar o curso de suas vidas.

A ORIGEM DA MAGIA

A palavra *magia* deriva do nome dos altos sacerdotes da antiga Pérsia (o atual Irã), chamados *magi.* No século VI a.C., os *magi* eram conhecidos por sua profunda sabedoria e por seus dons de profecia. Adeptos do líder religioso Zoroastro, eles interpretavam sonhos, praticavam a astrologia e davam conselhos aos soberanos a respeito de questões importantes. Quando os *magi* se tornaram conhecidos nos mundos grego e romano, eram vistos como figuras extremamente misteriosas, senhores de segredos profundos e de poderes sobrenaturais. Ninguém sabia, na verdade, exatamente que poderes eram esses (afinal, eram secretos!), mas durante um longo tempo qualquer coisa considerada sobrenatural era tida como criação dos *magi* e chamada de "magia". De fato, o próprio Zoroastro foi muitas vezes chamado de o inventor da magia.

É claro que, na verdade, nenhum indivíduo e nenhuma cultura isolada inventaram a magia. Os procedimentos mágicos transmitidos de geração em geração, ao longo dos séculos, tiveram origem em muitas civilizações, inclusive nas dos antigos persas, babilônios, egípcios, hebreus, gregos e romanos. A tradição mágica ocidental, como hoje a conhecemos,

deve muito à troca de idéias entre membros de diferentes culturas.

Esse contato ocorreu com freqüência cada vez maior após o século III a.C., quando o general grego Alexandre o Grande conquistou a Síria, a Babilônia, o Egito e a Pérsia e fundou a cidade de Alexandria, no Egito, destinada a ser o centro intelectual do mundo antigo.

MAGIA E RELIGIÃO

Em todas as sociedades antigas, a magia e a religião estavam interligadas. Acreditava-se que havia muitos deuses e espíritos secundários, bons ou maus, que controlavam a maioria das coisas da vida, eram responsáveis pelo sol e pela chuva, pela prosperidade e pela pobreza, pela doença e pela saúde. O propósito da magia era agradar ou controlar esses espíritos. Assim como a religião, a magia compreendia rituais e cerimônias que apelavam aos deuses. As pessoas acreditavam que os mágicos, assim como os sacerdotes, tinham um acesso privilegiado aos deuses. Só que, em vez de adorar essas divindades, os mágicos lhes pediam, ou até exigiam, favores.

Às vezes os mágicos apelavam aos deuses simplesmente para obter ajuda quando queriam lançar um feitiço ou proferir uma maldição. Mas muitas vezes também tentavam fazer essas divindades aparecerem "em pessoa". Depois de cumprir uma cerimônia especial a fim de convocar ou invocar um espírito, um mágico da

antiga Babilônia ou do Egito podia ordenar ao espírito que levasse embora a doença, abatesse um inimigo ou garantisse alguma vitória política. Era costume ameaçar uma divindade menor com um castigo a ser aplicado por espíritos mais poderosos, caso as exigências do mágico não fossem satisfeitas. Em seguida, o mágico dispensaria a divindade, enviando-a de volta para o mundo dos espíritos. Centenas de documentos da antigüidade confirmam que tentar recrutar espíritos era uma atividade comum, ainda que muitas vezes frustrante, na Grécia e na Roma antigas.

Quase todas as formas de magia antiga dependiam do conhecimento prévio dos nomes secretos dos deuses. Pensava-se que muitas divindades tinham dois conjuntos de nomes, os nomes comuns, que todos sabiam, e os nomes secretos, conhecidos apenas pelas pessoas que estudaram as artes mágicas. De certo modo, esses nomes secretos foram as primeiras palavras mágicas. Faladas ou escritas, julgava-se que elas tinham um grande poder, pois se acreditava que saber o nome verdadeiro de um deus tornava o mágico capaz de invocar todos os poderes que o deus representava. Os sacerdotes egípcios davam a suas divindades nomes compridos, complicados e muitas vezes impronunciáveis, para que forasteiros não pudessem aprendê-los com facilidade. Dizia-se que Moisés havia dividido as águas do mar Vermelho ao pronunciar o nome secreto de Deus, com setenta e duas sílabas, que só ele conhecia. E,

segundo o escritor grego Plutarco, o nome da divindade guardiã de Roma foi mantido em segredo após a fundação da cidade e era proibido perguntar qualquer coisa a respeito dessa divindade — nem mesmo se era macho ou fêmea —, para que os inimigos de Roma não descobrissem esse nome e invocassem o deus para seus próprios fins.

A medida que as civilizações antigas foram entrando em contato umas com as outras, tornou-se cada vez mais comum que os mágicos de uma cultura "experimentassem" os nomes dos deuses de outras regiões. Alguns dos manuscritos mais antigos com registros de práticas mágicas, redigidos nos séculos III e IV, contêm listas compridas com os nomes dos deuses de muitas religiões, que poderiam ser inscritos em talismãs e amuletos, ou incorporados a feitiços e encantamentos. Um dos encantamentos mais famosos entre os mágicos gregos e egípcios do século III, supostamente tão poderoso que "o sol e a terra se curvam, humildes, quando o escutam; rios, mares, pântanos e fontes se congelam quando o escutam; pedras explodem quando o escutam", era composto com os nomes de cem divindades reunidos.

ALTA MAGIA E BAIXA MAGIA

A magia antiga é muitas vezes dividida em duas categorias — "alta magia" e "baixa magia" — que podem ser diferenciadas, fundamentalmente, pelos objetivos de seus praticantes.

A alta magia, que tem muito em comum com a religião, era motivada pelo desejo de adquirir um tipo de sabedoria inacessível por meio da experiência comum. Quando os altos magos (entre os quais figuras notáveis como o filósofo e matemático grego Pitágoras) apelavam a deuses e espíritos, tinham os objetivos mais elevados. Esperavam receber visões proféticas, tornar-se capazes de curar doenças, alcançar o conhecimento de si mesmos ou até se tornarem semelhantes aos deuses.

Muitos sistemas de alta magia também ensinavam que todo ser humano era uma versão do universo em miniatura e continha dentro de si todos os elementos do mundo externo. Acreditava-se que, ao desenvolver seus poderes interiores de imaginação e de intuição, o mágico acabaria por tornar-se capaz de provocar mudanças reais (e aparentemente sobrenaturais) no mundo, simplesmente concentrando suas emoções, sua vontade e seu desejo. Mas adquirir os poderes prometidos pela "alta magia" era tarefa para uma vida inteira.

Muitas outras pessoas se dedicavam à magia com objetivos mais imediatos e mais práticos. Queriam trazer sorte, riqueza, fama, sucesso político, saúde e beleza. Desejavam prejudicar inimigos e conseguir o amor, vencer no esporte, conhecer o futuro e resolver problemas práticos cotidianos. A busca desses objetivos é, em geral, conhecida como "baixa magia" — categoria que, popularmente, inclui também ler a sorte, preparar

poções, lançar feitiços e usar encantamentos e amuletos. A partir do século IV a.C, centenas ou milhares de homens e mulheres tornaram-se feiticeiros e adivinhos profissionais, oferecendo magia em troca de um pagamento. Embora muitos deles tivessem reputação de fraudulentos, os registros históricos mostram que pessoas de todas as classes sociais consultavam esses mágicos profissionais com regularidade, alguns publicamente, outros às escondidas.

A REPUTAÇÃO DA MAGIA

Em geral, a magia era mais temida do que admirada no mundo antigo. Mesmo quem nada sabia a respeito acreditava que podia ser prejudicado ou influenciado pela magia de outra pessoa. Se um político se perdia no meio de um discurso ou se alguém ficava doente sem mais nem menos, não era raro supor que a culpa era da maldição de um inimigo. A reputação sinistra da magia tomou impulso por causa de suas ligações com a bruxaria, na imaginação popular. A literatura grega e romana era repleta de descrições muito imaginativas, e muitas vezes apavorantes, de bruxas e de seus métodos desleais. Ericto, uma bruxa criada pelo escritor grego Luciano, do século II, usa partes do corpo humano em suas poções, enterra os seus inimigos ainda vivos e traz cadáveres putrefatos de volta à vida. Embora obviamente se trate de um personagem de ficção (aliás, um personagem inesquecível), Ericto, e outras bruxas como ela, exerceu

um impacto muito forte na imagem popular da magia e da bruxaria.

Embora a magia fosse popular entre o público que queria consultar adivinhos e comprar encantamentos e amuletos protetores, as pessoas em posições de poder desconfiavam de astrólogos que prediziam sua morte e de feiticeiros que podiam ser contratados por seus inimigos para prejudicá-los por meio de maldições. Em 81 a.C., o ditador romano Cornélio Sula decretou a pena de morte para "videntes, encantadores e aqueles que usam a feitiçaria com propósitos malévolos, que invocam demônios, desencadeiam as forças da natureza [ou] empregam bonecos de cera com fins destrutivos". Uma série de leis do mesmo tipo foi instituída nos séculos seguintes, de tal forma que, no século IV d.C., todas as formas de magia e adivinhação foram decretadas ilegais no Império Romano. Ao mesmo tempo, a Igreja cristã, que vinha ganhando poder rapidamente, fez um esforço concentrado para suprimir a magia, tida como concorrente da fé cristã. Decretou-se que todas as formas de magia eram ligadas aos demônios (e, portanto, ao Diabo) e foram proibidas pela lei da Igreja.

A igreja e o governo continuaram a trabalhar juntos contra a magia, ao longo da Idade Média. No entanto as crenças e os métodos mágicos, sobretudo quando ligados à medicina popular (curas mágicas), continuaram a ser transmitidos secretamente e tornaram-se parte do repertório dos "rezadores" ou

magos de aldeia dos séculos posteriores (ver herbologia, mágico).

MAGIA NA LITERATURA MEDIEVAL

A partir de meados do século XII, a magia começou a ser apresentada de forma muito mais favorável, pelo menos por escritores de ficção. Primeiro na França e depois na Alemanha e Inglaterra, poetas criaram aventuras maravilhosas, passadas em épocas remotas e repletas de magia, com façanhas de cavaleiros valentes, lindas donzelas e reis heróicos. Esses relatos, hoje conhecidos como "romances medievais", diminuíam as associações negativas existentes entre a magia, os demônios e a bruxaria. A palavra "magia" era muitas vezes evitada e os autores, em seu lugar, usavam "maravilha", "assombro" e "encantamento". Os heróis possuíam espadas que lhes davam força sobre-humana, pratos que se enchiam de comida sozinhos, barcos e carruagens que não precisavam de cocheiro e anéis que tornavam seu usuário invulnerável ao fogo, ao afogamento e a outras catástrofes. Fadas e monstros da mitologia também apareciam com muita regularidade e muitas vezes era uma fada que dava ao herói exatamente aquilo de que ele precisava para concluir a sua missão. Poções, adivinhação astrológica, feitiços e ervas que curavam tinham também um papel de destaque nessas obras épicas. Embora a noção de "magia negra" ainda persistisse, com feiticeiros e bruxas malignos que surgiam de vez em quando, a maior parte

desses relatos apresentava a magia de forma positiva e o público gostava tanto de sua leitura quanto nós, hoje em dia.

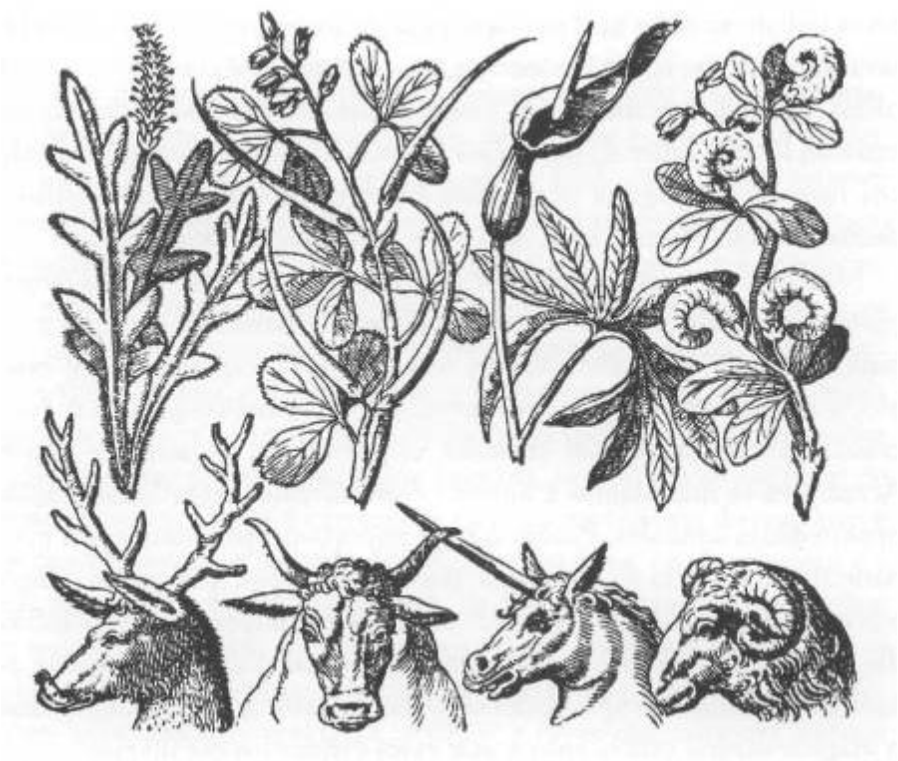
MAGIA NATURAL

A magia se tornou novamente respeitável nos séculos XV e XVI, devido à ascensão da "magia natural", que não supõe a ajuda de demônios nem de seres sobrenaturais. A magia natural, uma espécie de ciência na época, se baseava na crença de que tudo na natureza — gente, plantas, bichos, pedras e minerais — estava repleto de forças ocultas, chamadas de "virtudes ocultas". Acreditava-se, por exemplo, que as pedras preciosas continham o poder de curar doenças, afetar o estado de ânimo e até trazer sorte. As ervas tinham virtudes ocultas, capazes de promover a cura, e às vezes bastava suspendê-las acima do leito de um paciente. Até cores e números tinham poderes ocultos. Além disso, todos os elementos da natureza estavam ligados entre si, por meios fascinantes, porém ocultos. Os mágicos naturais — categoria que incluía os médicos — tinham o desafio de descobrir essas forças e essas ligações e utilizá-las de forma positiva.

Mas não era nada simples ser um mágico natural sério. Era preciso pesquisar, estudar e observar cuidadosamente a natureza. Às vezes a "virtude oculta" de uma substância era revelada por sua aparência. Por exemplo, a erva *scorpius* (cujo nome deriva da sua semelhança com o escorpião) era tida como um remédio

eficaz contra picadas de aranha. Acreditava-se que plantas e animais com formatos semelhantes tinham propriedades similares. Porém o mais importante para dominar a magia natural era o estudo da astrologia, pois acreditava-se que muitas relações e propriedades ocultas na natureza emanavam diretamente dos planetas e das estrelas. A pedra preciosa esmeralda, o metal cobre e a cor verde, por exemplo, possuíam propriedades oriundas do planeta Vênus. Ciente disso, o mágico natural estava apto a usar esses elementos em diversas combinações, na tentativa de afetar áreas da vida "regidas" por Vênus, como a saúde, a beleza e o amor. Usar o metal chumbo, a pedra ônix e a cor negra era um meio provável de produzir o efeito exatamente contrário, pois os três eram regidos por Saturno e ligados à morte e ao abatimento.

Além disso, o praticante precisava ter vastos conhecimentos de anatomia e herbologia, pois curar doenças era um objetivo importante na magia natural, e uma doença provocada por uma influência planetária podia ser curada por uma erva regida pelo mesmo planeta ou, em certos casos, pelo planeta oposto. O mágico natural era um tipo de mago do mundo natural e um mestre das combinações — misturando, combinando e explorando as propriedades ocultas da natureza de modo a alcançar resultados milagrosos e benéficos.



A magia natural ensinava que plantas e animais de aspecto semelhante
tinham as mesmas propriedades mágicas.

Enquanto nos séculos IX ou X uma pessoa respeitável na certa evitaria qualquer ligação com a magia, no Renascimento a magia natural era aceita como uma área de estudo adequada a intelectuais, médicos, sacerdotes e todos que tivessem um sentimento de curiosidade científica. De fato, os estudiosos da época se sentiriam muito à vontade se estivessem em Hogwarts, onde muitas matérias da magia natural — herbologia, astrologia, quiromancia, aritmancia e a preparação de horóscopos -fazem parte do currículo.

MAGIA RITUAL

Mas a possibilidade de invocar espíritos nunca ficou inteiramente esquecida. Entre os séculos XV e XVIII surgiu em toda a Europa, e em vários idiomas, uma série sensacional de livros, chamados *grimoires* (ou Livros Negros). Em sua maioria, eram escritos de forma anônima mas atribuídos a fontes antigas (quanto mais antigo parecesse o livro, mais secreta a sabedoria que ele parecia conter), inclusive Moisés, Aristóteles, Noé, Alexandre o Grande e o famosíssimo rei bíblico Salomão. As vendas e a circulação eram secretas, no início, pois possuir e usar um livro desses era um crime grave. Essas obras ensinavam métodos que supostamente permitiam invocar espíritos e demônios de épocas antigas.

Os *grimoires* prometiam magia para todos os fins imagináveis: conseguir amor, riqueza, beleza, saúde, felicidade e fama. Derrotar, amaldiçoar ou matar inimigos. Ou ainda começar guerras, curar doentes, adoecer pessoas sãs, ficar invisível, encontrar tesouros, voar, predizer o futuro e abrir portas sem ter a chave. Não admira que essas promessas tenham tornado esses livros muito populares, sobretudo durante o século XVII, quando edições baratas de certos *grimoires* se tornaram amplamente acessíveis. Estudantes e sacerdotes, crentes devotados e gente apenas curiosa, todos seguiam as instruções para ver o que acontecia.

Como exigiam cerimônias e rituais complicados, os métodos ensinados pelos *grimoires* eram conhecidos

como "magia ritual" ou "magia cerimonial". Em essência, a magia ritual seguia os mesmos passos utilizados, milhares de anos antes, para invocar deuses e espíritos. Primeiro, o mágico traçava um grande círculo no chão, no qual inscrevia palavras mágicas, nomes sagrados e símbolos. Em seguida, se colocava dentro do círculo (que o protegia dos espíritos que ia invocar), pronunciava os encantamentos que fariam surgir o demônio e que garantiriam que seus desejos fossem atendidos. Depois, apresentava suas exigências e mandava o demônio embora. Pelo menos, era isso que se esperava.

Uma edição francesa do século XVII de A Chave de Salomão,
o mais famoso de todos os grimoires.

Mas, antes que tudo isso pudesse ser posto à prova, haveria semanas, e até meses, de preparação. Segundo muitos *grimoires,* todo o aparato usado na cerimônia — velas, perfumes, incenso, a espada usada para traçar o círculo mágico, a varinha mágica — tinha de ser novo em folha. Também não se podia simplesmente ir ao Beco Diagonal e comprar as coisas necessárias. As velas cerimoniais tinham de ser moldadas pessoalmente pelo mágico, com cera fabricada por abelhas que nunca tivessem feito cera antes. A varinha mágica tinha de ser recém-entalhada, de um galho de aveleira cortado de uma árvore com um golpe de uma espada recém-fabricada. As tintas coloridas usadas para traçar desenhos nos talismãs mágicos tinham de ser preparadas na hora e guardadas num tinteiro novo. Além disso, segundo A *Chave de Salomão,* a pluma usada para desenhar os talismãs tinha de ser feita com a terceira pena da asa direita de um ganso. Cada etapa tinha de ser cumprida segundo os princípios da astrologia, sob a influência dos planetas adequados, conforme as várias épocas do ano. O mágico também tinha de se preparar espiritualmente para a cerimônia mediante uma dieta especial, jejum, banho ritual e outros procedimentos de purificação.

Um mágico ritual do século XVI ordena a um demônio que cumpra suas exigências. Acreditava-se que o círculo mágico protegia o mágico contra todo mal.

Nada disso, é claro, garantia que algo iria acontecer durante a cerimônia. Na verdade, as instruções eram tão minuciosas, tão específicas e, em geral, tão bizarras, que era quase impossível executar tudo conforme vinha determinado. Não admira, portanto, que, apesar de repetidas súplicas, encantamentos e de toda a sinceridade, os espíritos costumassem não aparecer, exceto na imaginação de certos praticantes e dos autores de g*rimoires.* Mas era fácil explicar os fracassos: com tantos detalhes complicados, em algum ponto, de alguma forma, tinha de se cometer um engano.

A MAGIA HOJE

A crença na magia entrou em declínio em meados do século XVII, quando as pessoas começaram a

descobrir maneiras mais práticas e eficientes de enfrentar seus problemas. A química moderna permitiu a criação de novos medicamentos que substituíram os tratamentos criados segundo os princípios da herbologia, da astrologia e da magia natural. Com a ascensão do pensamento científico, as idéias sobre como o mundo funcionava passaram a ser testadas em experiências e o poder das palavras mágicas, feitiços e talismãs foi cada vez mais questionado.

Hoje, a idéia de conseguir poderes extraordinários por meio da invocação de espíritos desapareceu na maior parte do mundo moderno. Mas também é verdade que o mundo é hoje mais mágico do que nunca. Coisas julgadas impossíveis, como voar ou conversar com uma pessoa que está do outro lado do mundo, são fatos cotidianos. As aspirações da magia natural — descobrir e controlar as forças ocultas da natureza — foram realizadas pela ciência moderna. E, embora os princípios da astrologia tenham sido invalidados, revelou-se, ironicamente, que todas as virtudes ocultas na natureza vieram, *de jato,* das estrelas, pois agora sabemos que todos os elementos do mundo natural, inclusive nós mesmos, tiveram origem na matéria oriunda da explosão de sóis. Assim como era para os antigos, o universo continua um lugar surpreendente, repleto de maravilhas, cheio de possibilidades impossíveis e de magia.

As aventuras de Harry Potter e seus amigos têm sido apreciadas exatamente da mesma forma que os romances medievais, no passado, só que por um número de pessoas muito maior. A magia teatral é mais popular do que em qualquer outra época. Seja na forma literária, seja na forma teatral, a magia confirma a nossa intuição de que há uma "outra realidade". Embora a magia possa não fazer sentido para nossas mentes lógicas, faz muito sentido para nossas mentes criativas e intuitivas, que funcionam segundo um conjunto de regras distinto. O apelo da magia parece não ter nada a ver com o fato de ela ser ou não "real". A magia veio da imaginação e alimenta a imaginação. Acreditamos que será sempre assim.

Com quem vou casar? Quanto tempo vou viver? Que número será sorteado? Será que este produto vai vender bem? Será que este avião vai cair? Venceremos a guerra?

Desde adolescentes apaixonados até líderes mundiais, todos querem saber o que está para vir. Por isso a adivinhação — arte de prever o futuro — existiu, de uma forma ou de outra, em todas as culturas que a história registra. Hoje, em qualquer cidade, podemos encontrar praticantes das formas mais populares de adivinhação — astrologia, tarô, bola de cristal, leitura

das mãos, numerologia e leitura da sorte nas folhas de chá. E esses exemplos são apenas uma pequena amostra de centenas de sistemas divinatórios desenvolvidos ao longo dos séculos.

Muitos métodos de adivinhação tiveram início na antiga Mesopotâmia, há mais de 4.000 anos. Lá, as artes divinatórias eram praticadas pelos sacerdotes, que pesquisavam os movimentos das estrelas e dos planetas e examinavam as entranhas de animais sacrificados em busca de indicações sobre o bem-estar do rei e da comunidade. Alguns adivinhos buscavam indicações de fatos futuros entrando num transe e procurando orientação no mundo dos espíritos. Outros buscavam presságios na natureza. Um eclipse, uma tempestade de granizo, o nascimento de gêmeos ou a maneira como a fumaça subia no ar — quase qualquer coisa podia ser interpretada como um sinal de acontecimentos futuros.

Na Grécia e Roma antigas, existiam dois níveis de adivinhação: adivinhos profissionais, altamente treinados, trabalhavam para o governo, enquanto videntes comuns prestavam serviço a qualquer pessoa que pudesse pagar seus honorários. Entre os adivinhos oficiais, o mais reverenciado, na Grécia, era o Oráculo de Delfos, a quem as pessoas formulavam suas perguntas (muitas vezes em forma de múltipla escolha). A resposta vinha diretamente do deus Apoio, transmitida por uma sacerdotisa. Emissários de reis de países vizinhos consultavam o Oráculo a respeito de assuntos

importantes, como onde construir um templo novo ou quando dar início a uma guerra. Em Roma, os adivinhos indicados pelo Estado eram conhecidos como "augures", do latim *avis,* que significa "ave", e *garrire,* que significa "conversar". De fato, eles se inspiravam na observação dos pássaros para dar ao Estado seus respeitados conselhos. Entre todas as criaturas da terra, as aves eram as mais próximas do céu, portanto é compreensível que fossem vistas como boas indicações do que podia ou não agradar aos deuses. Eles baseavam as interpretações em muitos tipos de observação, inclusive o número e a espécie das aves e sua forma de voar, piar e cantar, sua direção e sua velocidade. Júlio César, Cícero, Marco Antônio e outros romanos eminentes serviram-se de augures.

Adivinhos menos ilustres punham-se à disposição de todos (até escravos algumas vezes tinham permissão para fazer uma consulta) e ler a sorte foi um grande negócio durante toda a antigüidade. A interpretação dos sonhos e a astrologia eram os sistemas mais respeitados, porém havia outros sistemas bastante populares, tais como a **aritmancia,** a consulta ao cristal (parente da vidência através da bola de cristal) e a **quiromancia,** bem como sistemas ligados a aves, dados, livros, flechas, machados e outros objetos bem surpreendentes. Os adivinhos populares, muitos dos quais também vendiam **talismãs** e **amuletos,** não tinham o mesmo respeito que os adivinhos oficiais. O mais provável é que fossem

impostores e os comediantes adoravam satirizar as pessoas que se amontoavam em torno deles, atrás de conselhos para os assuntos mais triviais.

O *chapéu, o manto, o cetro e os livros do adivinho jazem com que ele seja facilmente reconhecível. Este adivinho do século XVII segura um astrolábio para simbolizar seu conhecimento de astrologia.*

Pessoas de todas as camadas sociais consultavam adivinhos profissionais.
Aqui, um jovem fidalgo ouve o que as cartas revelam sobre o seu futuro.

Muitos sistemas divinatórios antigos sobreviveram ao longo da Idade Média, apesar da oposição da Igreja, na Europa. Videntes profissionais continuaram a trabalhar nas cidades mais importantes, adivinhos itinerantes se deslocavam de uma cidade para outra e magos e benzedeiras de aldeia prestavam serviços de adivinhação para suas comunidades. Deve-se notar que os magos de aldeia deviam ser capazes de conhecer tanto o futuro como o passado. Muitas vezes lhes pediam que localizassem objetos perdidos, identificassem ladrões, descobrissem o paradeiro de pessoas

desaparecidas e encontrassem tesouros enterrados. Sobre esses tesouros, é bom lembrar que, séculos atrás, os bancos eram raros e muito distantes um do outro, então muita gente enterrava seus bens preciosos num buraco escavado no solo, costume que levava outras pessoas a tentar localizá-los e retirá-los da terra, obviamente sem avisar os donos. Pessoas comuns também podiam praticar, por conta própria, algum tipo de adivinhação, aprendida em livretos ilustrados ordinários que tratavam de quiromancia, astrologia e outros assuntos, à venda desde o século XVI. No geral, porém, a adivinhação continuou nas mãos de profissionais que afirmavam possuir informações, treinamento e um "dom" ao qual os outros não tinham acesso.

Nos últimos séculos acrescentaram-se dois sistemas de adivinhação ao arsenal dos adivinhos. A cartomancia — adivinhação por meio de cartas de baralho — se desenvolveu em meados do século XVII, cerca de 150 anos após o surgimento das cartas de baralho na Europa, e logo se tornou a marca registrada dos adivinhos ciganos itinerantes. A adivinhação pelas folhas de chá, embora praticada na China desde o século VI, só apareceu na Europa em meados do século XVIII. Esses dois novos sistemas tornaram-se populares rapidamente, talvez porque o baralho e o chá já fossem parte da vida cotidiana das pessoas. Embora muitos sistemas de adivinhação tenham sido abandonados,

todos os sistemas ensinados em Hogwarts permanecem em uso até hoje.

Prisioneiro de Azkaban, 6

Aritmancia, quiromancia e outras artes da adivinhação

O que o temível inseto verde e predador, da família dos mantídeos, conhecido como louva-a-deus tem a ver com os sistemas de adivinhação? Quase nada, exceto uma curiosa ligação lingüística: a palavra grega *mantikós,* que significa "profeta", deu origem ao nome da família de insetos a que ele pertence, os mantídeos. Em virtude da natureza profética da adivinhação, nos dicionários a terminação "mancia" é usada para indicar qualquer forma de adivinhação. Ler a palma da mão é a *Quiromancia (quiro,* em grego, significa "mão"), a interpretação de sonhos é a *oniromancia (oniros,* em grego, significa "sonho", e também gerou a palavra "onírico" em português), e assim por diante. O nome da família do voraz louva-a-deus (mantídeos) e o seu próprio nome (louva-a-deus) derivam da posição habitual de suas patas dianteiras, levantadas e unidas, que sugerem a imagem de um profeta de mãos postas em oração. Em geral, porém, o louva-a-deus se dedica mais a suas atividades de predador do que às de pregador...

GLOSSÁRIO DA ADIVINHAÇÃO

Criaram-se centenas de sistemas de adivinhação ao longo dos séculos. Eis alguns de nossos favoritos:

AEROMANCIA: Neste antigo sistema de adivinhação, em vez de se tentar prever o tempo, o próprio tempo é que indicava o futuro. Os adeptos viam

presságios nos fenômenos atmosféricos, como os trovões, os relâmpagos, a forma das nuvens, a direção e a força do vento, a presença de halos no Sol e na Lua. A aeromancia era praticada pelos sacerdotes da Babilônia e é um dos mais antigos sistemas divinatórios.

ALECTRIOMANCIA: Um galo *(alektor,* em grego) era a chave deste antigo sistema de adivinhação. As letras do alfabeto eram dispostas em um grande círculo e punham-se grãos de trigo em cima de cada letra. A ordem em que o galo comia os grãos soletrava uma mensagem. Se as palavras não fizessem sentido, o adivinho as interpretaria. Os grãos eram imediatamente substituídos, tão logo consumidos, para que todas as letras pudessem aparecer na mensagem tantas vezes quanto necessário.

ALOMANCIA: No passado, em muitas regiões do mundo, acreditou-se que o sal tinha propriedades mágicas. Neste sistema de adivinhação, o praticante jogava um punhado de sal numa superfície e depois interpretava as formas que surgissem. Pode-se relacionar esse antigo costume à superstição segundo a qual derramar sal dá azar, ou jogar sal sobre o ombro, em geral o ombro esquerdo, dá sorte ou afasta o azar.

APANTOMANCIA: No passado, acreditava-se que encontros acidentais com bichos eram repletos de significados. Na Europa medieval, encontrar-se acidentalmente com uma cabra ou uma lebre era sinal que você teria sorte em pouco tempo, sobretudo se a

lebre estivesse fugindo de cães de caça. Ver um morcego, um corvo ou um burro, prenuncio de doença. As interpretações de um mesmo encontro variam conforme as culturas. Nos Estados Unidos, quando um gato preto atravessa o caminho de uma pessoa é sinal de azar, mas, na Inglaterra, o sentido pode ser o oposto.

ASTRAGALOMANCIA: A adivinhação mediante um lance de dados remonta ao Egito antigo e muitos sistemas foram transmitidos de geração em geração, no decorrer dos séculos. (Se você quer saber de onde veio esse nome, trata-se do grego *astragalos,* que se refere ao osso de uma junta ou de uma vértebra de um animal, matéria-prima originalmente usada para fabricar dados.) Um sistema simples, conforme explicado num livreto medieval, consistia em jogar três dados. Tirar três seis significava que seus desejos iam se tornar realidade. Dois seis e um dois indicavam sucesso, mas com dificuldade. Um seis e dois quatros significavam que era melhor esquecer o assunto — ou seja, aquilo que você desejava era uma má idéia que deveria ser posta de lado.

BIBLIOMANCIA: A única coisa necessária é um livro. O adivinho faz uma pergunta, abre um livro ao acaso e, de olhos fechados, aponta com o dedo um local qualquer da página. A frase ou parágrafo em que o dedo tocar é tida como uma resposta — ou, pelo menos, como um comentário à pergunta. A Bíblia foi o livro escolhido para isso, durante séculos, mas recentemente os

clássicos — Homero, Virgílio e Shakespeare — tornaram-se mais populares. Mas qualquer livro serve — até mesmo este!

CEROMANCIA: Este sistema antigo e amplamente praticado consistia em derreter cera numa bacia de metal. Então, bem devagar, vertia-se a cera quente dentro de outra bacia cheia de água fria. Quando a cera tocava a água, se solidificava em várias formas, interpretadas pelo vidente. Ao longo dos séculos, compilaram-se modelos de interpretação, que resultaram num sistema que qualquer pessoa podia aprender. As mesmas interpretações foram, posteriormente, aplicadas à leitura das folhas de chá.

GEOMANCIA: Um punhado de terra solta é amontoado na palma da mão e depois é jogado, de leve, sobre o solo. O vidente interpreta os desenhos que se formam. Numa versão posterior, chamada geomancia de papel, o adivinho faz uma pergunta e, de olhos fechados, bate com a ponta de um lápis numa folha de papel, deixando marcas aleatórias. Decorrido o tempo que a pessoa julgar apropriado, passa-se então à interpretação dos desenhos que se formaram no papel.

HIDROMANCIA: A água era um elemento importante em várias formas de adivinhação. Num dos métodos, praticado na antiga Grécia, lançavam-se três pedras, uma de cada vez, dentro de um poço de água parada. A primeira pedra era redonda, a segunda, triangular, e a terceira, retangular. O adivinho

examinava os desenhos de ondulações concêntricas e procurava imagens ou reflexos que pudessem ser interpretados.

MIOMANCIA: Adivinhação baseada na aparência, na cor e nos sons dos camundongos. Muitas previsões, desde guerra até períodos de fome, se apoiavam na observação direta de camundongos e às vezes também de ratos, bem como nos sinais reveladores da sua presença, como pegadas ou marcas de dentes. O historiador grego Heródoto relatou a derrota de um exército em virtude de uma infestação de ratos. No entanto isso parece ter sido antes uma questão prática do que uma profecia, pois os ratos roeram os sacos de flechas e os arcos dos soldados, deixando-os quase desarmados.

PODOMANCIA: Semelhante à quiromancia, só que é a sola dos pés, e não a palma das mãos, que é usada para a interpretação. Esse sistema de adivinhação foi amplamente usado na antiga China.

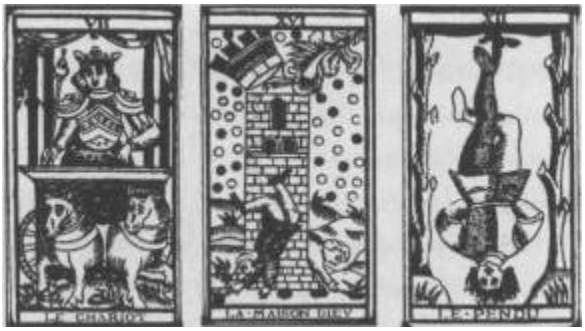
XILOMANCIA: Os videntes dos tempos bíblicos examinavam e interpretavam os desenhos formados sobre o solo por galhos, ramos, brotos e outros pedaços de árvore. No início, só se usavam galhos que tivessem caído de forma natural. Num método posterior, os adivinhos retiravam metade da casca dos galhos e os jogavam sobre a terra, formando um desenho aleatório. Os galhos que caíssem com a face descascada para cima seriam interpretados.

Breve história do tarô

Embora o aspecto surpreendente e as imagens misteriosas das cartas de tarô possam dar a impressão de que foram criadas para ler a sorte, na verdade eram, originalmente, apenas um bonito baralho de cartas de jogar. Criadas no século XV, eram usadas para um jogo popular chamado *tarrochi* (de onde veio o nome *tarô),* um parente distante do moderno jogo de *bridge.* As figuras coloridas, estampadas nas cartas, com representações de personagens e de situações tão variadas como o Eremita, o Trapaceiro, o Enforcado, a Carruagem, a Sacerdotisa e o Castelo, sugerem que as cartas também podem ter sido usadas para contar histórias.

As cartas de tarô foram associadas à adivinhação na década de 1770, depois que um francês chamado Antoine Court de Gebelin inventou uma teoria muito sofisticada, e completamente errada, sobre a origem e o significado delas. De Gebelin acreditava que as cartas de tarô tinham sido criadas no antigo Egito e eram uma fonte de uma sabedoria secreta. Embora, mais tarde, tenha sido desmentida toda e qualquer ligação com o antigo Egito, essa teoria fantasiosa atraiu uma atenção renovada para o tarô. Em 1785, um cartomante profissional chamado Jean-Baptiste Alliette foi autor do primeiro manual completo para ler a sorte por meio das cartas de tarô. Criou também um baralho original, desenhado por ele mesmo, e estabeleceu um significado

específico para cada carta. Alliette ensinou seu método a mais de 150 alunos e ajudou a dar a arrancada inicial que levaria o tarô a tornar-se um dos sistemas de adivinhação mais conhecidos no mundo.



Cartas de tarô suíças de 1800, aproximadamente: a Carruagem, a Torre e o Enforcado.

Amuleto

Por acaso você pega resfriados e infecções com muita facilidade? Tem tendência a atrair a atenção das pessoas erradas? É perseguido pelo azar? Se a resposta a alguma dessas perguntas for sim, talvez o médico lhe recomende exatamente um amuleto. De fato, séculos atrás, os médicos realmente indicavam um amuleto para prevenir doenças, evitar o azar ou espantar os maus espíritos.

Um amuleto (da palavra latina *amuletum,* que significa "método de defesa") é um objeto concebido para proteger do mal, por meios mágicos, o seu dono. Os amuletos podem ser de qualquer tamanho, formato ou material. Quando Hogwarts é atacada por uma misteriosa epidemia de Petrificação, Neville Longbottom tenta proteger-se com um amuleto feito de uma cebola

verde e fedorenta! Os amuletos vão desde pequenos pingentes, anéis e sachês de ervas (usados ao redor do pescoço para prevenir doenças) até volumosas estátuas e tapeçarias de parede destinadas a proteger uma casa inteira, um prédio ou uma vila. Os antigos habitantes da Babilônia gostavam de espantar os maus espíritos usando pequenos cilindros de argila incrustados com pedras preciosas. Os romanos colecionavam esculturas de Príapo, o deus da sorte e da fertilidade, e muitas pessoas, sobretudo no campo, até hoje penduram ferraduras acima da porta a fim de evitar o azar e as visitas indesejáveis.

Á *cruz de Ankh simbolizava a vida eterna e era usada como proteção contra as doenças.*

Os amuletos estão presentes em quase todas as sociedades desde o início da história da humanidade. Os amuletos mais antigos provavelmente foram apenas fragmentos de pedra ou de metal cujas cores brilhantes ou formatos incomuns davam a impressão de que talvez tivessem algum poder mágico. (Na Índia e na Tailândia, ainda são usados pedaços de coral cor-de-rosa para espantar o mau-olhado.) Ao longo do tempo, porém, virou costume fazer amuletos na forma de animais, de figuras de deuses e deusas, bem como de símbolos mágicos. Imagens de chifres e mãos (que simbolizam a fertilidade e a vida) e desenhos ou entalhes do olho humano (que sugerem a vigilância eterna) aparecem em amuletos no mundo inteiro. Muitos amuletos também trazem inscritas **palavras mágicas,** breves **encantamentos** ou o nome de deuses.

Embora o seu apelo seja quase universal, os amuletos estão mais estreitamente associados aos antigos egípcios, que os usavam em todos os lugares — até em suas sepulturas. Em geral, as **múmias** eram sepultadas com uma porção de amuletos em forma de besouros, chamados escaravelhos. Os egípcios acreditavam que essas pequeninas estatuetas de pedra, que têm o mesmo nome de um tipo de besouro encontrado no Egito, impediam que a alma do morto fosse devorada por Ammit o Devorador — uma tenebrosa mistura de leão, hipopótamo e crocodilo que protegia a balança da justiça no reino dos mortos dos egípcios. Ao que tudo indica, quanto mais importante era a pessoa, mais escaravelhos levava para o reino dos mortos. Quando o corpo do rei Tutancâmon foi desenterrado, há cerca de oitenta anos, encontraram-se mais de 140 amuletos enfiados entre as tiras de pano da sua múmia! Outros amuletos comuns no Egito, como o *ankh* (um hieroglifo egípcio que representava a vida) e o *wadjet* (comumente conhecido como o Olho de Hórus), serviam a fins mais práticos: proteger os egípcios da morte, da doença e do mau-olhado.

Infelizmente, os amuletos têm suas limitações. Por exemplo, só podem proteger a pessoa dos perigos específicos para os quais se destinam. Um escaravelho pode espantar Ammit o Devorador, mas é inútil contra **vampiros, hinkypunks** e arqueólogos que estão cavando atrás de tesouros. E se formos travar uma

batalha contra as forças do mal, é importante não confundir os amuletos com os seus primos, os **talismãs.**

Ao contrário das espadas encantadas, dos **mantos da invisibilidade** e de outros talismãs clássicos, os amuletos não dão poderes mágicos a seus donos. Não se pode usar um amuleto como arma, mas apenas como proteção. Assim, se você estiver planejando alguma aventura épica — como matar um dragão, por exemplo —, provavelmente é melhor trocar o seu pé de coelho pela espada de Sir Godric Gryffindor. Mas, se preferir ficar em casa, que é um lugar bonito e aconchegante, nada supera um amuleto para manter à distância as forças hostis.

Câmara Secreta, 2

O mau-olhado

A idéia assustadora de que um olhar pode matar esteve presente em quase todas as civilizações ao longo da história e inspirou a criação de amuletos e de muitas outras proteções contra a maldade sobrenatural. O mau-olhado — um olhar hostil que algumas pessoas acreditam trazer má sorte, doença ou até a morte — é citado no Velho e no Novo Testamento da Bíblia, bem como nos textos das antigas Suméria, Babilônia e Assíria. Na Idade Média, diziam que as bruxas usavam o mau-olhado contra qualquer pessoa que passasse por elas, levando a vítima a adoecer, perder o amor da esposa ou do marido, ou então arruinar-se nos negócios.

Dizem que as crianças e os animais são especialmente vulneráveis ao mau-olhado. Em muitos locais onde as superstições ainda são fortes, considera-se pouco prudente chamar atenção para a beleza de uma criança, já que isso pode fazer com que alguém invejoso lance um mau-olhado contra ela.

A proteção básica contra o mau-olhado é um amuleto -muitas vezes na forma de um sapo, de um chifre ou, no caso dos antigos egípcios, de um olho conhecido como Olho de Hórus. Se não houver nenhum amuleto disponível, o melhor é ter uma reação rápida e fazer um gesto simbólico. Você pode, por exemplo, usar sua mão para formar "chifres", erguendo o indicador e o mindinho, caso algum mau-olhado cruze o seu caminho. Outras proteções são os sinais da bruxa, os trevos (na Irlanda), o alho (na Grécia) e a cevada (na índia). Acredita-se também que fitas vermelhas ou sininhos amarrados nos animais domésticos ou na roupa das crianças fazem com que o mau-olhado se perca.

O *Olho de Hórus era um dos amuletos mais populares no antigo Egito.* Os *egípcios acreditavam que usar este amuleto as protegia do mal.*

Anão

Entregar cartões musicais no Dia dos Namorados para magos adolescentes não é nem de longe o tipo de trabalho que um anão costuma fazer. Segundo a lenda, esses barbudinhos durões passam a maior parte dos dias trabalhando no subsolo, onde garimpam ouro e outros metais preciosos. Como se orgulham de seu trabalho pesado, não admira que cumpram seus afazeres frívolos em Hogwarts com a cara de crianças obrigadas a comer couve amarga.

No folclore da Alemanha e da Escandinávia, os anões são uma raça de seres sobrenaturais que guardam tesouros magníficos, enterrados nas profundezas do solo. Embora tenham o poder de se tornarem invisíveis ou assumir qualquer forma, em geral têm o aspecto de homens pequenos, com cabeça grande, cara enrugada, barba comprida e grisalha, pernas e braços malformados. Criaturas sociáveis, vivem em comunidades no interior de montanhas, cavernas ou em deslumbrantes palácios subterrâneos. Por usarem roupas de cores pardacentas, confundem-se facilmente com as rochas e os arbustos, o que lhes permite entrar e sair de seu lar subterrâneo sem serem percebidos por olhos humanos. Na tradição de certas regiões, os anões, assim como os trasgos, viram pedra quando expostos à luz do sol.

Os anões são metalúrgicos talentosos e seus poderes mágicos os conduzem aos mais ricos filões de metais preciosos. Os anões mais bem-dotados para a

arte trabalham com o ouro e a prata, modelando jóias e objetos decorativos considerados mais bonitos do que aqueles criados pelos humanos. Outros forjam o ferro para fabricar armas perigosas, dotadas de poderes mágicos. Thor, o deus escandinavo do trovão, sabiamente escolheu anões para fabricar sua principal ferramenta — um martelo poderoso que, quando lançado, disparava um relâmpago e depois voltava para a mão do seu dono.

Os anões também trabalharam para Odin, o deus escandinavo supremo, para o qual criaram uma lança mágica que sempre atingia o seu alvo.

Em certas regiões da Alemanha, dizem que os mineradores às vezes encontram anões, em geral quando rompem uma parede subterrânea e se vêem diante de uma oficina ou de um palácio dos anões. Contanto que os humanos não sejam rudes, os anões não ficam ofendidos com essas invasões e podem até dar conselhos sobre onde encontrar os melhores veios de minério. Os anões também podem fazer soar o alarme em uma mina quando houver perigo por um acúmulo de gases nocivos ou devido a um provável desabamento do teto. Porém, se os homenzinhos não forem tratados com o devido respeito, podem inverter os papéis e causar essas catástrofes. Se um minerador for imprudente o bastante para roubar ouro e jóias do tesouro de um anão, não só irá sofrer muitas desgraças como também,

quando chegar em casa e abrir sua mochila, todo o tesouro terá se transformado em folhas.

Como vivem centenas de anos e podem ver o futuro, os anões são considerados muito sábios. Segundo a lenda, em certas cidades alemãs, tempos atrás, os anões compartilhavam sua sabedoria com os humanos, davam conselhos, contavam histórias e ajudavam a cumprir tarefas domésticas, em troca de um local aquecido para dormir, nos longos meses de inverno. Mas os anões abandonaram esse costume quando os aldeões se mostraram excessivamente curiosos sobre os pezinhos dos seus hóspedes, que sempre se mantinham ocultos embaixo de casacos que iam até o chão. Interessados em saber o que os anões estavam escondendo, os proprietários das casas polvilharam o chão com cinzas, na esperança de que os homenzinhos deixassem pegadas reveladoras. Em vez disso, os anões, muito sensíveis quanto à sua aparência, se aborreceram e deixaram a cidade, voltando para sempre à sua morada subterrânea. Alguns dizem que os anões têm patas de ganso, de corvo ou de bode, outros afirmam que têm pés humanos virados para trás — mas isso são apenas rumores não confirmados.

Câmara Secreta, 13

Hermione, que debocha da **leitura da sorte nas folhas de chá** e de quem quer ver o destino em uma **bola de cristal,** se mostra, por estranho que pareça, uma grande entusiasta da aritmancia — um método para ler a sorte em números e nomes. De fato, essa antiga forma de **adivinhação** é um de seus assuntos prediletos. Talvez porque, ao contrário de outros métodos de predizer o futuro, a aritmancia não é baseada na interpretação de imagens nebulosas ou na atribuição de um sentido a rabiscos ou formas acidentais, mas sim em regras muito claras e em cálculos matemáticos — exatamente o tipo de trabalho mental de que Hermione gosta.

A aritmancia (dos termos gregos *arytbmo,* que significa "número", e *mancia,* que significa "profecia") tem sido usada por **mágicos** e magos há mais de dois mil anos para ajudar as pessoas a analisar e desenvolver suas forças e seus talentos, superar obstáculos e traçar seus caminhos futuros. Também conhecida como "numerologia", a aritmancia se baseia em duas idéias muito antigas. A primeira é que o nome de uma pessoa contém indícios importantes do seu caráter e do seu destino. A segunda, antecipada há mais de 2.500 anos pelo sábio grego Pitágoras, é que cada número entre 1 e 9 tem um significado especial, capaz de contribuir para a compreensão de todas as coisas. Os que acreditam em aritmancia combinaram essas duas idéias e, ao longo dos séculos, desenvolveram muitos sistemas complexos

para converter nomes em números e analisar os resultados. Segundo um dos sistemas mais usados, há três números fundamentais que podem ser extraídos do nome de uma pessoa — o *Número do Caráter,* o *Número do Coração* e o *Número Social.* O resultado deve ser interpretado conforme uma tabela que contém significados preestabelecidos. Esse sistema, que acreditamos ser o mesmo que se ensina em Hogwarts, era amplamente conhecido na Idade Média e ainda é utilizado hoje em dia. Requer apenas um lápis, papel e a capacidade de somar e de soletrar as palavras.

O primeiro passo para analisar um nome é convertê-lo em uma série de números. Atribui-se a cada letra do alfabeto um valor numérico entre 1 e 9, segundo a seguinte tabela:

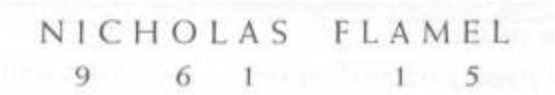
1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	

Como você deve ter percebido, as letras A, J e S têm o valor 1. Já B, K e T, o valor 2, e assim por diante. Para analisar um nome, escreva-o e, abaixo de cada letra, anote o valor numérico correspondente. Como exemplo, vamos analisar o nome de **Nicholas Flamel,** o alquimista medieval que supostamente criou a **pedra filosofal,** usando a ortografia original do nome para os cálculos de numerologia:

N	I	C	H	O	L	A	S		F	L	A	M	E	L
5	9	3	8	6	3	1	1		6	3	1	4	5	3

Depois de escrever todos os números, faça a soma. Nesse caso, o resultado é 58. Segundo os métodos da aritmancia, quando a soma ultrapassa 9 — o que geralmente acontece —, o resultado deve ser "reduzido" para um único algarismo, somando os números do resultado mais de uma vez, se necessário. Desse modo, 58 é reduzido para 13 (5 + 8 = 13). O resultado final — que por sua vez é reduzido para 4 — é chamado de *Número do Caráter*. Esse número indica o tipo geral de personalidade da pessoa, segundo um sistema de interpretações que será explicado a seguir de forma resumida.

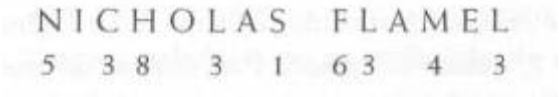
O número seguinte a ser extraído é o *Número do Coração,* que se refere à vida interior da pessoa e supostamente indica os desejos e temores que se mantêm ocultos para as outras pessoas. O Número do Coração é a soma de todas as vogais do nome, reduzidas a um só algarismo.



Esses números somados dão 22, que é reduzido para 4 (2 + 2 = 4). Nesse exemplo, o Número do Coração e o Número do Caráter são idênticos, mas nem sempre será assim.

O terceiro número a ser obtido é o *Número Social,* que se refere à pessoa pública, a face que a pessoa revela para o mundo externo. O Número Social é

determinado pela soma do valor das consoantes do nome.



Nesse caso, a soma é 36, que se reduz para 9 (3 + 6 = 9).

De posse dos Números do Caráter, do Coração e Social (4, 4, 9), é possível agora esboçar um retrato da pessoa, utilizando uma tabela de traços de personalidade positivos e negativos, tradicionalmente associados a cada número. Esses traços derivam, em parte, das idéias de Pitágoras, mas também sofreram influências de muitas outras pessoas.

O SIGNIFICADO DOS NÚMEROS

UM: Esse é o número do indivíduo. Os Uns são independentes, firmes, perseverantes e determinados. Estabelecem um objetivo e persistem nele. São líderes e inventores. Os Uns acham difícil trabalhar com outras pessoas e não gostam de receber ordens. Podem ser egocêntricos, egoístas e dominadores. Muitas vezes preferem ficar sós.

DOIS: O dois representa interação, comunicação mútua, cooperação e equilíbrio. Os Dois em geral têm uma natureza imaginativa, criativa e meiga. Paz, harmonia, compromisso, lealdade e honestidade são suas características. Mas o dois também introduz a noção de conflito, de forças opostas e os lados contrastantes das coisas: noite e dia, bem e mal. Os Dois

podem ser reservados, melancólicos, inibidos e indecisos.

TRÊS: O três representa a idéia de completude ou totalidade, como nas tríades "passado-presente-futuro" e "mente-corpo-espírito". Os pitagóricos consideravam o três o primeiro número "completo" porque, como três pedrinhas dispostas em fila, ele tem um princípio, um meio e um fim. O número três indica talento, energia, índole artística, humor e desinibição social. Os Três muitas vezes têm boa sorte, são despreocupados, ricos e muito bem-sucedidos, mas também podem ser dispersivos, suscetíveis e superficiais.

QUATRO: Como uma mesa apoiada firmemente nas quatro pernas, o número quatro indica estabilidade e firmeza. Os Quatros gostam de trabalhar duro. São práticos, confiáveis e sem complicações; preferem a lógica e a razão aos vôos da fantasia. São bons para a organização e para cumprir tarefas. A exemplo do ciclo das quatro estações, eles também são previsíveis. Podem ser teimosos, desconfiados, exageradamente práticos e propensos a acessos de raiva. Os conflitos possíveis no caso do dois são duplicados no quatro.

CINCO: Cinco é o número da instabilidade e do desequilíbrio, que indica mudança e incerteza. Os Cincos são impelidos a muitas coisas ao mesmo tempo, mas não se comprometem com nada. São atrevidos, ativos e dispostos a correr riscos. Gostam de viajar e encontrar pessoas, mas não conseguem ficar muito

tempo num mesmo lugar. Os cincos podem ser presunçosos, irresponsáveis, irascíveis e impacientes.

SEIS: O seis representa harmonia, amizade e vida em família. Os Seis são leais, confiáveis e amorosos. Adaptam-se facilmente. Saem-se bem no magistério e nas artes, mas em geral não têm sucesso nos negócios. São, por vezes, propensos a fofocas e à vaidade. Os pitagóricos encaravam o seis como o número perfeito porque era divisível por dois e também por três, e era ao mesmo tempo a soma e o produto dos primeiros três algarismos (1 +2 + 3=6; 1x2x3 = 6).

SETE: Perspicazes, sensatos e inteligentes, os Setes gostam de trabalhos difíceis e de desafios. Muitas vezes são sérios, estudiosos e interessados em tudo o que é misterioso. A originalidade e a imaginação são mais importantes do que o dinheiro e os bens materiais. Os Setes também podem ser pessimistas, sarcásticos e inseguros. O sete às vezes é considerado um número místico ou mágico por causa de sua associação com os sete dias bíblicos da criação e com os sete corpos celestes da antiga astronomia (Sol, Lua, Mercúrio, Vênus, Marte, Saturno e Júpiter).

OITO: O oito indica a possibilidade de grande sucesso nos negócios, nas finanças e na política. Os Oitos são práticos, ambiciosos, dedicados e trabalhadores. Também podem ser invejosos, gananciosos, dominadores e ávidos de poder. Supõe-se que o oito seja o mais imprevisível dos números e que

possa indicar tanto o cume do sucesso quanto o fundo do poço do fracasso; o potencial para ir em ambas as direções está presente desde o início.

NOVE: Representa a completude e a perfeição em seu mais alto grau, pois é o número "completo", o três, expresso três vezes (3x3 = 9). Os Noves dedicam-se a servir os outros, muitas vezes como professores, cientistas e filantropos. Firmemente determinados, trabalham de forma incansável e são uma inspiração para os demais. Mas também podem ser arrogantes e esnobes quando as coisas não andam do seu jeito.

A luz dessas interpretações, podemos agora dizer que Nicholas Flamel (4, 4, 9) é uma pessoa trabalhadora e prática. Para resolver os problemas, adota um ponto de vista prático. E emocionalmente estável, mas pode ter, no íntimo, alguma raiva ou desconfiança. A face que mostra para o mundo, porém, é a de um filantropo generoso. Por fim, podemos acrescentar alguns retoques finais a esse retrato, voltando à serie original de números, para verificar se algum algarismo ocorre com maior freqüência do que os outros. Nesse caso, os números 3 e 1 ocorrem mais vezes, indicando que, além daquilo que já sabemos, Flamel é uma pessoa que busca a perfeição, tem capacidade de ganhar dinheiro com facilidade e, quando está ocupado com alguma coisa, faz isso com determinação. A maior parte dessas características parece coincidir, de forma surpreendente, com o famoso alquimista (leia o verbete

sobre **Nicholas Flamel*** para conhecer maiores detalhes sobre sua vida e sua personalidade). No entanto, como acontece com a maioria dos sistemas de adivinhação, quanto mais coisas soubermos de antemão a respeito da pessoa, mais fácil será para nós escolher as melhores interpretações, entre as várias que são possíveis. O verdadeiro desafio consiste em criar o retrato de uma pessoa sem ter a vantagem de um conhecimento prévio. Assim como a astrologia, a aritmancia também pretende ser um sistema capaz de determinar os dias favoráveis e os desfavoráveis. Em geral, os dias favoráveis são aqueles que correspondem ao número de caráter da pessoa. Aconselha-se, por exemplo, que uma personalidade oito marque coisas importantes, como começar um negócio ou casar-se, no dia 8, 17 ou 26 do mês (números que podem ser reduzidos para 8). Uma vez que todo nome ou palavra pode ser convertido em um número, a aritmancia é usada também para revelar "afinidades ocultas" entre pessoas, lugares e coisas. A teoria por trás disso é que palavras e nomes com o mesmo valor numérico estão relacionados e se aproximam naturalmente. Desse modo, um seis se sairá melhor caso dirigir uma marca de carro que se reduza para 6, como Honda ou Toyota, ao passo que um sete será mais feliz se dirigir um Ford. Um dois será compatível de forma mais romântica com um outro dois. Os cincos devem preferir morar em uma cidade cujo nome se reduza para 5, e assim por diante. Embora

não recomendemos que você aja assim, quase todas as decisões da vida podem ser tomadas "à luz dos números", desde os amigos a que nos unimos até os alimentos do café da manhã.

Prisioneiro de Azkaban, 12

** N.T. Embora a edição brasileira tenha traduzido o nome Nicholas Flamel para Nicolas Flamel, sem o "h", mantivemos a grafia em inglês para que as contas da aritmancia pudessem fazer sentido*

Desvie-se das calçadas bem conhecidas do Beco Diagonal e enverede por uma sombria rua transversal perto do Gringotes e você vai se ver na Travessa do Tranco, reduto de fornecedores de cabeças encolhidas, cordas de enforcado, velas venenosas e outras mercadorias macabras. Embora Hagrid se aventure por essas bandas em busca de repelente de lesmas carnívoras, os visitantes dessa região da cidade são, em sua grande maioria, praticantes das Artes das Trevas - ramo da magia dedicado a fazer o mal aos outros, também conhecido como magia negra.

Como todos os demais tipos de magia, a magia negra existe há milhares de anos. Enquanto alguns indivíduos das antigas civilizações criavam feitiços e palavras mágicas na tentativa de curar doenças, provocar chuva em campos secos ou proteger uma

aldeia contra a invasão de um inimigo, outros concebiam maldições e outros meios sobrenaturais de infligir dor e azar a seus vizinhos. Estes métodos podiam ser usados para se vingar de uma ofensa, para eliminar um competidor nos negócios ou para levar a melhor contra um adversário político. Quando o general romano Germânico morreu, no ano 19 d.C., encontraram-se indícios de que alguém usara magia negra contra ele, na forma de ossos humanos, maldições escritas e pedaços de chumbo (que na época era conhecido como o metal da morte) ocultos embaixo do piso e atrás das paredes do seu quarto de dormir.

Em Hogwarts, os jovens alunos aprendem Defesa contra as Artes das Trevas estudando as travessuras de barretes vermelhos, kappas, lobisomens e outras criaturas ameaçadoras. Alunos mais maduros aprendem a defender-se das maldições de magos e bruxas más, que usam esses meios ilegais para ganhar controle total sobre os outros, torturar alguém sem sequer encostar um dedo na vítima ou até matar. Muitas outras atividades que têm sido tradicionalmente consideradas Artes das Trevas não fazem parte do currículo de Hogwarts, até onde sabemos. No entanto correm boatos de que essas coisas podem estar sendo ensinadas em Durmstrang, e é melhor conhecer os truques que um aspirante a mago das trevas pode ter a seu dispor.

Uma das formas de magia negra mais antiga e mais largamente praticada é a *magia da imagem,* na

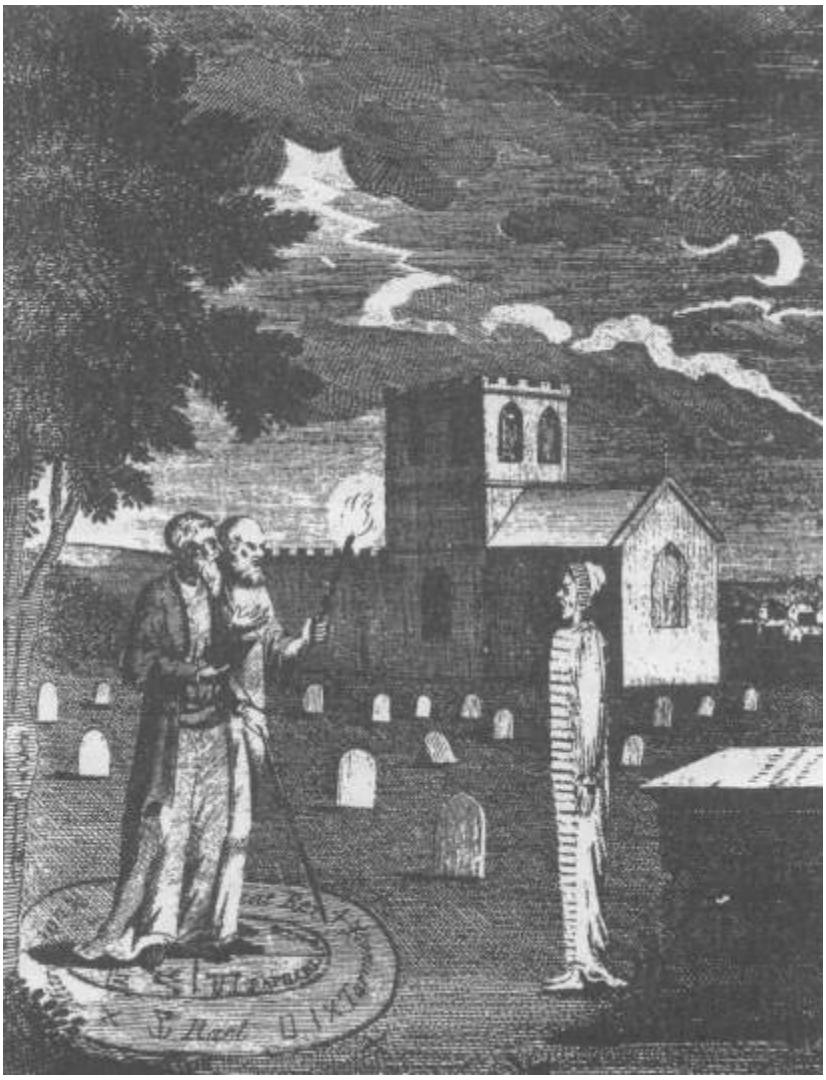
qual se cria um desenho ou um modelo de cera ou barro que, em seguida, é danificado ou destruído de propósito. Um exemplo bem conhecido desse tipo de magia é o *vodu.* Todo mal infligido ao modelo — também conhecido como efígie — deve igualmente ferir a vítima. Nas antigas Índia, Pérsia, África, Egito e Europa, bonecos feitos de cera eram objetos comuns, pois eram fáceis de criar e podiam ser destruídos por derretimento. Acreditava-se que o derretimento fazia a vítima morrer com alguma doença terrível. Também já foram feitos bonequinhos de barro, madeira ou pano, que depois eram pintados para que ficassem parecidos com a vítima. Outros métodos comuns de danificar um boneco incluíam furá-lo com alfinetes ou facas (acreditava-se que isso levava a pessoa a sentir dores ou adoecer) ou, se o boneco fosse de material extraído de um animal ou de um vegetal, enterrá-lo para que sofresse um processo de decomposição.

Outra forma antiga de magia negra era a necromancia (do grego *necros,* que significa "cadáver", e *mancia,* que significa "profecia"), onde se tentava despertar os espíritos dos mortos para praticar adivinhação. Acreditava-se que os mortos, por não estarem mais limitados ao plano terrestre, tinham acesso a informações sobre o presente e o futuro, um conhecimento inacessível aos vivos. A necromancia aparece na Bíblia, era praticada nas antigas Pérsia, Grécia e Roma, e foi novamente popular na Europa

durante o Renascimento. Enquanto alguns necromantes tentavam reviver cadáveres (sendo até acusados de tentar mandar esses cadáveres atacarem os vivos), a maioria se contentava apenas em invocar o espírito de um morto, executando rituais sobre a sepultura, pronunciando encantamentos e traçando palavras e símbolos mágicos no chão. Muitas vezes o necromante se cercava de crânios e de outras imagens de morte, vestia uma roupa roubada de um cadáver e concentrava todos os seus pensamentos na morte, enquanto esperava que o espírito surgisse. Quando isso acontecia (qualquer pequeno sinal, como o tremular da chama de uma vela, podia ser visto como indicação da presença do espírito), o necromante fazia suas perguntas. Algumas vezes as perguntas eram sobre os grandes mistérios da vida, outras vezes sobre o futuro. Podia também ser algo mais banal, como, por exemplo, "onde encontrar um tesouro enterrado". Embora o propósito da necromancia nem sempre fosse fazer mal a alguém, o ato de invocar (e perturbar) a alma dos mortos costuma ser considerado imoral e indigno, merecendo um lugar nas Artes das Trevas.

Certos escritores sugeriram que toda magia é, na verdade, "sem cor". Em outras palavras, uma atividade será considerada como "magia negra" ou "magia branca" de acordo com sua intenção. Por exemplo, derreter um boneco de cera a fim de matar um ditador cruel pode ser visto como magia branca aos olhos do povo oprimido

pelo ditador. Aos olhos do próprio ditador, contudo, será magia negra. Outros sugeriram que o conflito entre a magia negra e a magia branca é uma expressão da irremediável natureza dupla do homem — nossa capacidade de fazer o bem, mas também de fazer o mal. Os magos, como todos nós, podem usar seu poder para criar, ajudar os outros e contribuir para o bem do mundo. Ou, como os Comensais da Morte, podem entregar-se a um aspecto da natureza humana completamente diferente — serem egoístas, prepotentes, ávidos de poder e capazes de cometer atrocidades terríveis. Como Dumbledore diz para Harry, o lado em que a gente está não é uma questão de destino, mas sim de escolha.



Protegidos por um círculo mágico, Edward Kelly, um necromante do século XVI, e seu ajudante, Paul Waring, conjuram um espírito num cemitério em Lancashire, Inglaterra.

Astrologia

Quando os centauros da **Floresta Proibida** falam do brilho do planeta Marte, estão fazendo mais do que

um comentário passageiro a respeito da beleza do céu noturno. Suas palavras são uma predição velada de alguma coisa nefasta, que envolve raiva, violência e talvez vingança e derramamento de sangue. Esses centauros praticam a astrologia e sabem ler o futuro nas estrelas.

Não se deve confundir astrologia com astronomia, embora as duas palavras compartilhem a mesma raiz grega, *astron,* que significa "estrela". A astronomia é o estudo científico dos corpos celestes, como estrelas, planetas, luas, cometas e meteoros; a astrologia é uma atividade mais fantasiosa que pretende explicar e interpretar a influência dos corpos celestes sobre a vida terrena. As duas disciplinas surgiram na antiga Babilônia (onde atualmente fica o Iraque), há mais de 7.000 anos, quando os observadores do céu passaram a registrar cuidadosamente os movimentos do Sol, da Lua e das estrelas. Uma de suas primeiras observações foi que, embora a maioria das estrelas permanecesse na mesma posição em relação umas às outras, havia algumas poucas que se comportavam de outra forma. Junto com o Sol e a Lua, essas chamadas "estrelas errantes", que os antigos acreditavam ser as moradas dos deuses, viajavam por uma estreita faixa do céu, conhecida como zodíaco. Hoje sabemos que esses corpos errantes na verdade não são estrelas, mas sim planetas (em grego, *planeta* significa "errante").

Os babilônios logo atribuíram aos planetas significados particulares e divindades residentes, com base na sua aparência. Por exemplo, Marte, que tem um nítido brilho avermelhado, foi considerado ardente e sangrento e passou a ser identificado com o deus da guerra (Nergal para os babilônios, Ares para os gregos, Marte para os romanos). Vênus, que brilha mais do que qualquer outra estrela mas pode desaparecer durante seis semanas seguidas, era a causadora do amor, podendo ser fiel ou volúvel. E Saturno, que parece atravessar o céu mais devagar do que os demais planetas visíveis, porque é o mais distante deles, foi associado ao mal, à velhice, ao abatimento e à morte. Só se conheciam os cinco planetas visíveis a olho nu (Mercúrio, Vênus, Marte, Júpiter e Saturno) e acreditava-se que, junto com o Sol e a Lua, todos eles giravam em redor da Terra, tida na época como o centro do universo.

Além de observar os padrões variáveis do cosmo, os observadores do céu da Babilônia tentaram relacionar o que viam aos fatos na Terra, como terremotos, enchentes e outras catástrofes naturais. Seu raciocínio era simples: acreditavam que, no universo, tudo estava interligado e, portanto, os fatos do firmamento tinham de refletir, ou até profetizar, os fatos da Terra. Por exemplo, o surgimento de um cometa, o mais imprevisível dos fatos celestes, podia ser o presságio de um acontecimento importante, como a morte de um rei.

Fatos mais comuns — como a lua cheia, eclipses, o aparecimento de um círculo brilhante ao redor da Lua ou a convergência de dois ou mais planetas — eram menos nefastos, mas ainda assim podiam anunciar fome, tempestade, inundação, epidemia ou alguma outra catástrofe.

Desse modo, a astrologia, mesmo na sua forma mais elementar, foi um importante instrumento de **adivinhação.** Seus praticantes vasculhavam o céu em busca de presságios e de padrões recorrentes e faziam previsões. Porém, ao contrário dos astrólogos atuais, que trabalham para qualquer um que esteja disposto a pagar, os astrólogos antigos restringiam suas atenções ao rei e a previsões que afetassem a população como um todo.

Os *observadores do céu na antiga Babilônia foram os primeiros a registrar de forma rigorosa todos os acontecimentos celestes que observavam. Desenharam os primeiros mapas celestes por volta de 1800 a.C.*

Isso mudou no século V a.C., quando se fixou a noção do zodíaco como um conjunto de doze constelações e os astrólogos passaram a elaborar **horóscopos** individuais. Os gregos e os egípcios se interessaram pela astrologia no século **III** a.C. e acrescentaram muitos métodos novos e complexos, ligando a astrologia à medicina e à **magia.** Acreditavam não só que a posição das estrelas e dos planetas predizia acontecimentos, mas também que as estrelas afetavam a natureza física de todos e de tudo que estivesse na Terra. Eles supunham que cada signo do zodíaco influenciava uma determinada parte do corpo humano e acreditavam até que cada flor, erva e planta medicinal eram regidas por um planeta diferente. Até os minerais e as pedras preciosas absorviam influências das estrelas. Um médico, portanto, precisava compreender os princípios da astrologia a fim de fazer o diagnóstico e tratar seus pacientes. Do mesmo modo, os **mágicos** que quisessem fazer experiências, lançar feitiços ou fabricar **talismãs** precisavam compreender a astrologia para determinar as influências planetárias e descobrir o momento mais adequado para obter sucesso em suas atividades. **Um feitiço** de amor, por exemplo, viria num momento melhor se coincidisse com a influência de Vênus e não de Saturno.

Da Grécia e do Egito, a astrologia se espalhou até Roma, onde foi amplamente aceita como uma nova e formidável contribuição aos numerosos sistemas de

adivinhação já em vigor. Vários pensadores influentes combateram a astrologia como uma superstição e seus praticantes foram banidos da cidade repetidas vezes, mas a demanda pública sempre os trazia de volta. Depois da queda do Império Romano no século IV, a astrologia deixou de ser um fator importante na vida européia até o século XII, quando o conhecimento do assunto retornou através dos árabes.

Durante a Idade Média, as universidades na Inglaterra, França e Itália ensinavam astrologia e a maioria dos reis e rainhas europeus empregavam astrólogos em suas cortes a fim de elaborar seus horóscopos e lhes indicar os melhores dias para agir. Na Inglaterra renascentista, a rainha Elizabeth I pediu ao matemático e astrólogo John Dee que escolhesse a data da sua coroação, conforme as influências planetárias. Na França, a famoso astrólogo Nostradamus atuou de forma semelhante para a rainha Catarina de Médicis. E, embora a Igreja em geral fosse hostil à astrologia, o Papa Urbano VIII, em 1629, contratou um astrólogo para realizar rituais mágicos com o intuito de prevenir os anunciados efeitos maléficos de uma série de eclipses.

A realeza européia consultava astrólogos com freqüência, antes de tomar decisões importantes. Este é um suposto retrato do célebre astrólogo francês Nostradamus.

Ao mesmo tempo, porém, acontecia a revolução científica. Em 1542, Copérnico afirmou que o Sol, e não a Terra, era o centro do sistema solar. Isso pareceu ameaçar a própria base da astrologia, pois os planetas que, supostamente, irradiavam sua influência sobre a Terra na verdade não giravam em torno da Terra. No século XVII seguiram-se outras descobertas científicas, e as pessoas sérias, em sua maioria, afastaram-se da astrologia. Contudo, ao mesmo tempo que a astrologia perdia prestígio, os almanaques astrológicos se tornaram imensamente populares e as pessoas começaram a determinar sozinhas os seus dias bons e maus, sem a ajuda de um profissional. As previsões diárias e mensais que encontramos ainda hoje nas revistas e jornais são parte de uma tradição iniciada naqueles almanaques, séculos atrás.

Hoje, a astrologia ocupa uma posição peculiar. Embora não conserve quase nada do respeito intelectual que desfrutou em outros tempos, sua popularidade é enorme e muita gente considera as orientações astrológicas como verdades profundas. Mas os céticos são numerosos. Na verdade, algumas das pessoas mais céticas das quais conseguimos nos lembrar são estudantes de uma certa escola de bruxaria e magia.

Cálice de Fogo, 13

Se você pegar uma gripe, um americano diria, em inglês, que você está com *flu. A* palavra *flu é* uma abreviação de *influenza,* que hoje é o nome, em inglês, do vírus da gripe. Mas, quando alguém na Idade Média dizia que estava doente de *influenza,* não se referia a um vírus. A palavra, originalmente, significava "influência" e referia-se estritamente à influência astrológica das estrelas e dos planetas. As pessoas acreditavam que era essa influência, e não os germes, que fazia com que ficassem doentes. A palavra "desastre" deriva igualmente das crenças astrológicas e é uma combinação de *dis,* que significa "valor negativo", com *astron,* que significa "estrela". Quando ocorria uma calamidade, muitas vezes atribuía-se a causa a um *dis-astron,* ou uma estrela ruim.

O zodíaco

Milhares de anos atrás, os antigos observadores do céu notaram que, a cada ano, quando o Sol e os planetas se deslocavam pelo céu, percorriam sempre uma mesma trilha estreita ao redor da Terra. Esse caminho, que os gregos denominaram zodíaco, foi dividido pelos astrólogos em doze seções iguais, chamadas "signos", cada uma associada a uma constelação — Áries, Touro, Gêmeos, Câncer, Leão, Virgem, Libra, Escorpião, Sagitário, Capricórnio, Aquário e Peixes — e a uma época do ano. Os astrólogos utilizam a posição do Sol e dos planetas no zodíaco para fazer previsões e definir a personalidade de pessoas nascidas em diferentes signos.

As características ligadas a cada signo foram estabelecidas há milhares de anos, mas vêm sendo aperfeiçoadas ao longo dos séculos. Eis algumas características elementares:

ÁRIES, O CARNEIRO (21 de março a 19 de abril): Pessoas nascidas no signo de Áries são consideradas dinâmicas, entusiasmadas, diretas, independentes, criativas e impacientes. Como os carneiros abrem seu caminho a golpes de chifres, os arianos são tidos como agressivos, resolutos e irritáveis.

TOURO (20 de abril a 20 de maio): Como é de se esperar para um touro, os que nascem neste signo possuem grandes reservas de vigor e resistência e também podem ser teimosos. Mas também são vistos como fiéis, afetuosos, pacientes, confiáveis e de espírito artístico.

GÊMEOS (21 de maio a 20 de junho): Os geminianos são considerados versáteis, animados, curiosos, sagazes e eloqüentes, mas muitas vezes superficiais. Como Castor e Pólux, os gêmeos mitológicos que deram origem ao nome da constelação, os geminianos são tidos como dedicados a suas famílias.

CÂNCER, O CARANGUEJO (21 de junho a 22 de julho): Os cancerianos são considerados intuitivos, solidários, rabugentos, tenazes, voltados para a família, imaginativos e domésticos. Como o caranguejo, eles podem ser duros por fora, mas moles por dentro.

LEÃO (23 de julho a 22 de agosto): Os leoninos são descritos como atrevidos, dramáticos, autoconfiantes, generosos, sociáveis e orgulhosos. Como o rei da selva, podem se mostrar dominadores, corajosos e sedentos de atenção.

VIRGEM (23 de agosto a 22 de setembro): Os virginianos são considerados analíticos, atentos a detalhes, zelosos, astutos e críticos, e tendem a ser perfeccionistas. Associados à imagem de uma donzela, os virginianos também podem ser recatados e cautelosos.

LIBRA, A BALANÇA (23 de setembro a 22 de outubro): Os librianos são tidos como elegantes, de boa índole, idealistas, românticos e inteligentes, mas muitas vezes indecisos. A constelação de Libra é representada como uma balança e os librianos são tidos como equilibrados em suas idéias e emoções e pesam as coisas com cuidado.

ESCORPIÃO (23 de outubro a 22 de novembro): Os escorpianos são considerados exaltados, ardorosos, reservados, sedutores, enérgicos e vingativos. Como o animal que inspira seu nome, os escorpianos podem ser rápidos e ousados e atacam na hora certa.

SAGITÁRIO, O ARQUEIRO (23 de novembro a 21 de dezembro): A constelação de Sagitário é representada como um **centauro** que puxa a corda de um arco e os sagitarianos são tidos como amantes da vida ao ar livre, dos esportes e dos animais. Honestos e

de espírito filosófico, são também considerados inquietos, intrépidos e bem-humorados.

CAPRICÓRNIO, A CABRA (22 de dezembro a 19 de janeiro): Como as cabras, os capricornianos são tidos como personalidades estáveis e confiáveis que, no entanto, podem saltar por cima dos perigos e afastar com chifradas os obstáculos que surgem em seu caminho. São também vistos como ambiciosos, organizados, disciplinados, práticos e materialistas.

AQUÁRIO (20 de janeiro a 18 de fevereiro): Os aquarianos são vistos como originais, visionários, amigáveis e idealistas, mas são também desprendidos e obstinados. O signo é tradicionalmente representado pelo desenho de uma pessoa segurando uma jarra de água. Esta imagem simboliza a filantropia e o altruísmo.

PEIXES (19 de fevereiro a 20 de março): Como convém ao signo de Peixes, os piscianos são tidos como amantes da água e da natação. Sensíveis, receptivos, emotivos, imaginativos e compassivos, são também considerados desorganizados e sem senso prático.

O significado dos planetas

Os astrólogos acreditam que o Sol, a Lua, Mercúrio, Vênus, Marte, Júpiter, Saturno, Urano, Netuno e Plutão representam, cada um, um aspecto singular da personalidade ou do caráter. Estes são seus significados tradicionais:

O SOL, o maior e mais brilhante corpo celeste do sistema solar, representa a essência da personalidade,

seus aspectos fundamentais e seu modo de encarar a vida.

A LUA representa as reações emocionais e as necessidades inconscientes.

MERCÚRIO, cujo nome deriva do mensageiro dos deuses romano, representa a comunicação. O mais veloz dos planetas, também se destaca pela inteligência e capacidade de mudar.

VÊNUS, o planeta mais brilhante do céu, recebeu o nome da deusa romana do amor. Simboliza o romance, as afinidades, o amor e a beleza.

MARTE, cujo nome deriva do deus romano da guerra e pode ser identificado pela coloração avermelhada, simboliza a agressividade, o vigor físico e a capacidade de tomar iniciativas.

JÚPITER, o maior dos planetas do sistema solar, representa a boa sorte, a oportunidade e a capacidade de ampliar os horizontes. Júpiter foi o deus supremo do panteão romano, equivalente ao deus grego Zeus.

SATURNO, o mais lento dos planetas visíveis, representa os obstáculos, temores e desafios. Saturno foi o deus romano da lavoura.

URANO, cujo nome deriva do deus grego do céu, Ouranos, representa o lado excêntrico e rebelde de uma pessoa. Indica mudança repentina, revolta e impaciência.

NETUNO representa imaginação, criatividade, sonhos e capacidade de distinguir a realidade da ilusão.

Netuno tem seu nome derivado do deus romano do mar e representa coisas profundas.

PLUTÃO, o planeta mais distante do Sol, representa a obsessão, o inconsciente e a capacidade de transformar a própria vida. Plutão era o equivalente romano do deus grego Hades, deus do mundo subterrâneo dos mortos.

Barrete Vermelho

Um *barrete* nada mais é que um tipo específico de boné, redondo e sem bordas. Você poderá encontrar barretes vermelhos cobrindo a cabeça de um simpático carregador de malas em um hotel, por exemplo. Os passageiros do Expresso de Hogwarts, contudo, preferem manter distância dos barretes vermelhos — pelo menos do tipo horripilante estudado em Defesa contra as Artes das Trevas.

Também chamado de "chapéu sangrento" ou "pente vermelho", um barrete vermelho é um duende malvado do folclore inglês que assombra as ruínas de castelos onde batalhas sangrentas aconteceram. Com seus longos cabelos grisalhos, olhos vermelhos faiscantes e dentes pontudos, o barrete vermelho poderia ser confundido com um velho muito feio, não fosse por seu chapéu vermelho característico, que tem essa cor por ter sido mergulhado em sangue. Ele carrega uma bengala com uma ponta

afiada de metal, que usará com prazer contra qualquer um tolo o bastante para ficar vagando pelas ruínas de um castelo. Afinal de contas, o sangue de uma nova vítima é tudo de que ele precisa para avivar a cor de seu chapéu.

Para aqueles que insistirem em visitar velhas ruínas há uma boa maneira de se proteger contra os barretes vermelhos: leia a Bíblia em voz alta. O barrete vermelho dará um grito e desaparecerá, deixando como *souvenir* um de seus horríveis dentes.

Prisioneiro de Azkaban, 8

O basilisco é um de nossos monstros prediletos. Dependendo de quem conte a história, pode ser uma serpente que cospe veneno, um lagarto feroz, um dragão gigantesco ou uma quimera completa, ostentando a cabeça e as asas de um galo num corpo de **cobra.** A exemplo da enorme cobra verde que Harry encontra na Câmara Secreta, o basilisco é sempre assustador e muitas vezes mortífero, capaz de matar suas vítimas apenas com o olhar.

A referência mais antiga a esse réptil encantador está em Plínio o Velho, escritor latino do século I, cujo livro *História Natural* demonstra boa parte do que os antigos romanos pensavam acerca do mundo natural. Segundo Plínio, o basilisco é uma cobra pequena mas letal, de no máximo 30 centímetros de comprimento, nativa da África do Norte. Conhecido como "rei das

serpentes" por causa das marcas na cabeça semelhantes a uma coroa *(basiliskos,* em grego, significa "pequeno rei"), o basilisco avançava contra a sua presa com o corpo erguido e não em ziguezague sobre o solo, como fazem as outras cobras, e podia atear fogo aos arbustos e partir pedras ao meio com um simples sopro. O basilisco vivia no deserto, não por escolha própria, mas porque, onde quer que ele vivesse, a terra acabava por virar um deserto por causa de seu hálito que queimava tudo. Seu veneno era tão forte, segundo Plínio, que, se um homem montado em um cavalo matasse um basilisco com uma lança, o veneno subiria através da haste da lança, mataria o cavaleiro e depois também o cavalo.

Não sei se podemos dizer que uma cobra tenha um calcanhar-de-aquiles, mas, se pudermos, o basilisco tinha dois: não suportava o cheiro de uma doninha nem o canto de um galo. Para abater um basilisco com o cheiro de uma doninha, era necessário, primeiro, atrair a serpente para a toca de uma doninha. Depois era preciso fechar as entradas e saídas e, com isso, a serpente terminaria por sucumbir ao odor da doninha. Matar um basilisco com um galo era bem mais fácil. Segundo o escritor romano Claudius Aeliano, o mero som do canto de um galo levaria o basilisco a sofrer convulsões e morrer (foi para proteger o basilisco que

estava na Câmara Secreta contra esse risco que Tom Riddle fez com que vários galos fossem abatidos em Hogwarts). Mas talvez a melhor proteção contra o basilisco seja pôr um espelho na sua frente, fazendo-o dirigir o seu olhar mortífero contra si mesmo e assim matá-lo de medo.

À exemplo de muitas criaturas imaginárias, o basilisco provavelmente foi inspirado num animal verdadeiro — nesse caso, a naja egípcia, uma cobra que tem um veneno letal, se movimenta de cabeça erguida e tem, na cabeça, marcas semelhantes a uma coroa. Porém, como era comum na antigüidade, os escritores que descreviam os costumes e as criaturas de terras distantes muitas vezes o faziam sem colocar o pé fora de casa. Em vez disso, baseavam seus textos em relatos de segunda mão, feitos por viajantes estrangeiros que obviamente acrescentavam muitas coisas às suas histórias a fim de torná-las mais interessantes. À medida que as histórias iam sendo contadas e repetidas, a tradição dos basiliscos se ampliou.

Na Idade Média, livros populares sobre animais míticos passaram a descrever o basilisco como um monstro bizarro, com corpo de serpente (nas tradições grega e romana era *totalmente* serpente) e cabeça, asas e às vezes os pés de um galo. Essa versão da criatura, segundo a lenda, podia ser encontrada tanto na Inglaterra como na África, era conhecida como basilisco ou ainda *cockatrice,* que vem do inglês *cock,* "galo".

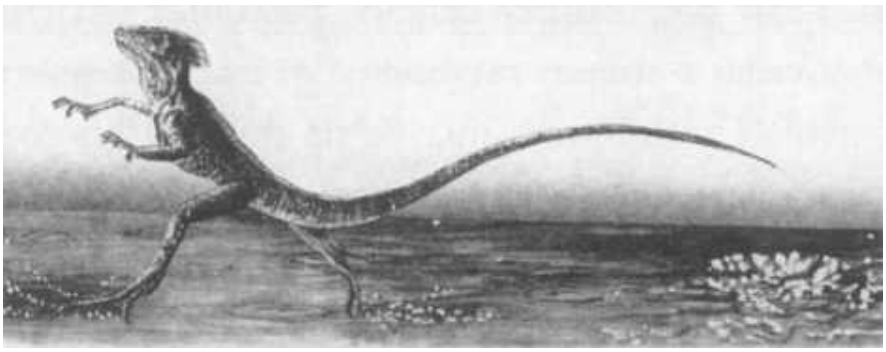
Essa estranha e improvável mistura de cobra com galinha se originou, ao que parece, de histórias relacionadas ao seu nascimento. Segundo elas, o basilisco foi chocado num ovo de galinha, que continha um galo, que havia sido deixado na encosta de um morro e chocado por um sapo. É essa a imagem do basilisco que era amplamente conhecida e retratada na arte e na heráldica medievais, às vezes com o corpo coberto de penas, às vezes coberto de escamas.

O basilisco da Câmara Secreta, no entanto, é obviamente do tipo mais antigo, sendo estritamente uma cobra, das bem grandes, como convém ao herdeiro de Slytherin.

Câmara Secreta, 16

O basilisco hoje

O bicho que hoje chamamos de basilisco é um curioso lagarto tropical encontrado nas florestas úmidas da América Central e do Sul. Membro da família dos iguanas, vive nas árvores e entre as pedras e é capaz de correr velozmente curtas distâncias sobre a superfície da água, erguido sobre as pernas traseiras, com o corpo quase ereto. É um nadador e um escalador excelente, alimenta-se de insetos, aranhas e outros animais pequenos. Em virtude de aparentemente poder caminhar sobre a água, às vezes é chamado de lagarto-jesus.



Bicho-Papão

O bicho-papão é bem conhecido no folclore do norte da Inglaterra como um espírito capaz de mudar de forma que, embora geralmente invisível, pode materializar-se como um ser humano, um animal, um esqueleto ou até um demônio. A maioria dos bichos-papões, como aquele que o professor Lupin guarda dentro de um armário em Hogwarts, adora assustar as pessoas. Alguns são apenas travessos, assemelhando-se ao Poltergeist em seus esforços para produzir o caos em uma casa bem-arrumada. Segundo a tradição, sabemos que uma dessas criaturas intrometidas está por perto quando portas batem sem motivo, velas se apagam de repente, ferramentas somem e ruídos misteriosos ecoam pela casa toda. Outros bichos-papões de natureza mais perniciosa espreitam no escuro, na beira das estradas, e assustam viajantes solitários, por vezes causando ferimentos ou morte.

O bicho-papão é um parente, e alguns talvez digam até que é o irmão maligno, do *brownie,* uma criatura

bem mais amistosa. Os *brownies* aparecem nas lendas inglesas como ajudantes nas tarefas domésticas, que assumem grande responsabilidade pelo bom estado do lar onde habitam e trazem sorte ao dono da casa. Podem limpar a sujeira, completar tarefas inacabadas, fazer pão, colher cereais, pastorear ovelhas e consertar ferramentas quebradas e roupas rasgadas. Em troca de seus serviços, eles têm direito a ganhar toda noite uma tigela de leite ou coalhada e uma fatia de bolo. Se uma recompensa maior for oferecida, será tomada como uma ofensa, e os *brownies* se ofendem e se zangam facilmente. Então, pode aparecer um bicho-papão no lugar do *brownie.*

Acredita-se que os bichos-papões domésticos sejam escuros, peludos e feios, com mãos e pés exageradamente grandes. Para completar o visual, vestem-se de trapos. Séculos atrás, quando se achava que uma casa estava infestada por um bicho-papão, o proprietário em geral fazia um esforço enorme para se livrar dele. Mas os bichos-papões eram teimosos e às vezes uma família podia se ver forçada a mudar para outra cidade a fim de escapar. Mesmo assim, nem sempre funcionava: há a história de um fazendeiro que ficou tão farto da destruição causada por um bicho-papão que fez as malas da família toda, juntou seus pertences e partiu para uma nova residência. Quando estava saindo de casa, um vizinho surpreso perguntou se ele estava se mudando. Antes que o homem pudesse

responder, uma voz vinda de dentro de suas malas disse, muito alegre: "Sim, estamos indo embora!" O fazendeiro e sua família deram meia-volta e voltaram tristes para casa, sabendo que não havia como fugir do bicho-papão espertalhão.

Prisioneiro de Azkaban, 7

Outros tipos de bicho-papão

"Seja bonzinho senão o bicho-papão vai te pegar!" Você já deve ter ouvido isso, não? Um bicho-papão é um ser sobrenatural que fica à espreita embaixo da cama, dentro de armários, embaixo de escadas escuras e em qualquer outro local sombrio ou assustador. O bicho-papão não tem uma aparência definida. Em vez disso, como ocorreu em Hogwarts, ele assume qualquer forma capaz de nos aterrorizar ao máximo.

O bicho-papão é um descendente de dois outros espíritos malignos, o *bogle* escocês e o *boglie* inglês, ambos estreitamente relacionados ao bicho-papão. O *bogle é* capaz de mudar de forma e pode se parecer com qualquer coisa, desde um cachorro até uma nuvem ou um saco de milho. Os *bogles* são famosos por pregar peças a viajantes, mas só fazem realmente mal a bandidos que mereçam uma punição. Os *bogies* são descritos como duendes travessos, pequenos, negros e peludos. Assim como o bicho-papão, nos países de língua inglesa muitas vezes um adulto diz que vai chamar um

bogie para intimidar as crianças e fazer com que se comportem direito.

Vou olhar em minha bola de cristal...

Hoje, essas palavras costumam ser ouvidas como uma réplica sarcástica a perguntas sobre o futuro insondável. No entanto, para os praticantes das diversas artes da adivinhação olhar na bola de cristal é assunto sério. Em Hogwarts, a professora Trelawney ensina aos alunos do terceiro ano a forma correta de observar a esfera nebulosa — garantindo que a paciência e a tranqüilidade terminarão por recompensá-los com a visão do futuro. Harry, Rony e Hermione são, no mínimo, céticos, mas outros alunos que acreditam no poder revelador da bola de cristal sem dúvida não estão sozinhos.

Embora antes da Idade Média não se tenham usado autênticas bolas de cristal, a *cristalomancia* — arte de contemplar o cristal natural ou polido no intuito de ver o futuro — pertence a uma tradição muito mais antiga. É uma forma de *ler o cristal* — método de adivinhação que consiste em contemplar uma superfície límpida ou reflexiva até que algumas imagens comecem a se formar dentro do próprio objeto ou no interior da mente da pessoa. Parece que todas as culturas praticaram algum tipo de leitura de cristais. Na antiga

Mesopotâmia, os adivinhos derramavam azeite em vasilhas de água e interpretavam as formas que apareciam na superfície. O profeta bíblico José levava consigo um cálice de prata que usava tanto para beber como para ver o futuro. Os antigos egípcios, árabes e persas contemplavam vasos de tinta, ao passo que os gregos miravam espelhos resplandecentes e metal polido na esperança de ter visões esclarecedoras. Os romanos foram os primeiros verdadeiros cristalomantes, preferindo contemplar cristais de quartzo ou de berilo polidos (se bem que não necessariamente redondos).

Mesmo naquele tempo, alguém tão cético quanto Hermione não poderia ser um bom vidente, uma vez que a sinceridade, uma disposição mental positiva e a fé no método eram consideradas as chaves do sucesso. O cristalomante ideal devia ser física e espiritualmente puro, preparando-se para cada leitura mediante alguns dias de prece e jejum. Para as sessões de leitura do cristal, costumava-se usar um aposento especial, com atmosfera solene e cerimoniosa. Tais preparativos e cuidados com os detalhes destinavam-se a ajudar o vidente a alcançar um estado de transe enquanto mirava o cristal, aumentando a probabilidade de que aparecessem imagens na sua mente. Os antigos pensavam que tudo o que era visto por cristalomantes provinha da mente deles e não do interior do cristal em si. Mesmo assim, essas visões eram tidas como autênticas profecias e não meros devaneios.

Em certas tradições, as crianças eram consideradas os melhores leitores de cristais, visto que eram espiritualmente puras e provavelmente mais abertas à imaginação do que os adultos. Essa teoria teve aceitação geral na Europa renascentista, quando eventualmente se usava uma criança para prever o futuro, por meio de um ritual de leitura do cristal semelhante ao dos antigos, que compreendia preces, incenso e palavras mágicas. Nesse período, crianças e adultos passaram a contemplar bolas de cristal com finalidades mais práticas, tais como descobrir a identidade de criminosos ou localizar bens perdidos ou roubados. Um relato de 1671, por exemplo, fala de um comerciante que, se vendo constantemente roubado, resolveu vagar pelas ruas próximas, à meia-noite, em companhia de um menino e de uma menina, orientados a olhar num cristal até verem as feições do ladrão. Nunca saberemos, contudo, se o comerciante conseguiu pegar o homem certo.

Sem dúvida, a bola de cristal mais famosa do Renascimento pertenceu a John Dee, um matemático e astrônomo inglês muito respeitado, contratado para calcular astrologicamente o momento correto para a coroação da rainha Elizabeth I, em 1558. Dee se interessava profundamente pela arte de ler o cristal, vendo nela um modo de fazer contato com o mundo dos anjos e dos espíritos, os quais ele acreditava que tinham um conhecimento que não podia ser descoberto por

qualquer outra via. Dee possuía uma bola de cristal que descreveu como "brilhantíssima, claríssima e magnífica, do tamanho de um ovo". Infelizmente, porém, por mais que Dee olhasse a bola de cristal, nada enxergava. Em vez de desistir, contratou Edward Kelly, um leitor de cristal profissional que muitos estudiosos crêem ter sido um vigarista. Durante anos, os dois trabalharam juntos. Dee fazia perguntas, Kelly olhava na bola de cristal e informava as respostas. Juntos, Dee e Kelly receberam uma quantidade enorme de mensagens dos espíritos, entre as quais uma que previa a execução de Maria, a rainha dos escoceses, que de fato ocorreu em fevereiro de 1586. A bola de cristal de Dee se encontra, hoje, no Museu Britânico, em Londres, Inglaterra.

A exemplo de Dee, alguns videntes de bola de cristal modernos usam seus globos para tentar se comunicar com o mundo dos espíritos. Outros lêem a sorte ou tentam localizar pessoas desaparecidas. A maioria utiliza métodos semelhantes aos dos tempos antigos, embora seus preparativos não sejam tão rigorosos. Dão muita atenção ao aspecto geral da sala e a leitura da bola de cristal costuma ser feita na penumbra. A bola de cristal é, em geral, uma esfera perfeita com cerca de dez centímetros de diâmetro e pode ser branca, azul, violeta, amarela, verde, opalina ou transparente. Tradicionalmente, a bola repousa sobre uma base de ébano, marfim ou pau de buxo muito lustroso. Na hora da sessão, o vidente pode pôr a bola

sobre uma mesa ou segurá-la na palma da mão, contra o fundo de um tecido preto.

Hoje, as pessoas em geral associam as bolas de cristal a vitrines de supostos médiuns ou videntes itinerantes que, como o professor Marvel em 0 *Mágico de* Oz, afirmam ser capazes de "ver tudo e saber tudo". Embora a arte de consultar o cristal não conte mais com o respeito universal que gozava em tempos antigos, ainda desempenha um papel relevante em muitas culturas. É digno de nota o fato de o Dalai-Lama atual ter sido descoberto por uma leitura similar, executada por um comitê de monges que procuraram sua identidade mirando as águas do lago Lhotso, no Tibet.

Prisioneiro de Azkaban, 15

Bruxas

Inicialmente, pode parecer estranho pensar que Hermione seja uma bruxa. A maioria das pessoas pensa nas bruxas como velhas de narizes compridos, com muitas verrugas, chapéus pretos pontudos e gargalhadas estridentes. Ainda assim, sob muitos aspectos, Hermione e as outras bruxas de Hogwarts não são tão diferentes das bruxas de antigamente: elas lançam feitiços e preparam poções, transformam objetos do nosso cotidiano em animais, voam em vassouras e estão sempre na companhia de gatos, corujas e sapos.

Essas atividades têm sido associadas a bruxas, tanto fictícias quanto históricas, há centenas de anos.

Em todas as civilizações existiu algum tipo de "bruxa", desde a Assíria e a Babilônia até as aldeias da Europa medieval e as tribos contemporâneas da África Central e Meridional. De acordo com a definição, uma bruxa é simplesmente um indivíduo que possui poderes sobrenaturais. Apesar de a natureza exata desses poderes ser diferente em cada cultura, em geral acredita-se que as bruxas são capazes de ferir ou curar com a ajuda de ervas mágicas, matar à distância com um olhar ou feitiço, controlar o tempo, voar ou transformar-se em um animal. Apesar de as bruxas poderem usar essas técnicas mágicas com a melhor das intenções, na maioria das sociedades elas são vistas como agentes do mal e do infortúnio. Em inglês, o termo *witch* (bruxa) em geral se aplica a pessoas do sexo feminino, mas os homens também podem ser chamados de *witches,* ou bruxos. Bruxos do sexo masculino também são chamados, em português, de feiticeiros, e em inglês, de *warlocks.*

A literatura da Grécia e Roma antigas é rica em histórias de bruxas que passavam a maior parte do tempo preparando poções mágicas com ervas e pedaços repugnantes de animais. Caracterizadas por seus cabelos longos e desgrenhados, e também por andarem descalças, na crença popular elas costumavam freqüentar cemitérios, onde podiam ser vistas à meia-

noite desenterrando ossos, colhendo plantas venenosas ou adorando Diana, deusa da lua e da caça, ou Hécate, deusa da fertilidade e rainha da noite. Diziam que algumas eram capazes de conjurar os espíritos dos mortos e que outras matavam com um simples olhar. Acreditava-se que as bruxas da Tessália, no norte da Grécia, eram tão poderosas que podiam aproximar a lua da Terra e depois usar seus poderes. Apuleio, o poeta romano de século II, descreveu as bruxas como "capazes de fazer o céu cair, as nascentes secarem e destruir montanhas".

Muitas pessoas acreditavam que as bruxas podiam controlar o tempo.
Nesta xilogravura do século XV, uma serpente e um galo estão sendo jogados em um caldeirão para causar uma tempestade de granizo.

Durante a Idade Média, a palavra "bruxa" era por vezes usada para designar as curandeiras da aldeia que usavam ervas para curar doenças, faziam amuletos para afastar espíritos do mal e usavam poderes de adivinhação para encontrar objetos perdidos ou para identificar criminosos. Muitas pessoas também acreditavam que essas "bruxas boas" podiam realizar feitos impressionantes, como invocar a chuva, ver o futuro e garantir ventos favoráveis para a navegação. Assim como os magos, elas eram respeitadas e temidas por seus vizinhos, que contavam com seus conselhos e ajuda, mas também acreditavam que elas podiam trazer desgraças se fossem irritadas.

Essas curandeiras de aldeia foram algumas das primeiras pessoas a serem acusadas durante o pânico em relação às bruxas que se espalhou pela Europa Ocidental nos séculos XVI e XVII. Pouco depois, no entanto, as acusações de bruxaria passaram a incluir homens e mulheres de todas as posições sociais. Tachadas de hereges (inimigas da Igreja cristã) e de adoradoras do Diabo, as bruxas incriminadas eram culpadas por tudo, desde colheitas ruins até mortes súbitas de bebês e propagação de doenças entre os animais. Diziam que as bruxas faziam pactos com demônios e que participavam regularmente de terríveis rituais de assassinato,

vampirismo e canibalismo. De acordo com uma crença popular, elas se reuniam freqüentemente em *sabás* — encontros noturnos em campos isolados ou florestas —, onde louvavam o Diabo com banquetes e danças. As viagens aéreas eram, supostamente, o meio mais comum para se chegar a essas reuniões, fosse com uma vassoura, fosse no lombo de um demônio, ou animal de companhia, conhecido como familiar.

Essas idéias fantásticas levaram ao surgimento de uma vasta literatura sobre o assunto e, no final da era da caça às bruxas, no início do século XVIII, o estereótipo das bruxas já estava bem definido. Com a pele curtida e cheia de rugas, geralmente tinham um nariz curvo e o queixo pontudo, cabelos desgrenhados e lábios enormes e caídos. Eram pobres, conhecidas por seu comportamento excêntrico e seu gosto por gatos. Assim como a bruxa do conto dos irmãos Grimm, "João e Maria", era provável que vivessem em uma cabana em local afastado. Em muitos casos, essa imagem tinha um reflexo na realidade, já que os caçadores de bruxas buscavam alvos fáceis e não pensavam duas vezes antes de acusar senhoras idosas que viviam sozinhas e que já estavam parcialmente excluídas da comunidade. Apesar de as acusações de bruxaria não terem se limitado às velhas e feias (muitas das acusadas eram jovens, atraentes e abastadas), a imagem estereotípica das bruxas permaneceu praticamente inalterada desde o século XVIII.

O familiar da bruxa

As bruxas podem ter sido pessoas socialmente excluídas, mas, segundo a crença popular, não lhes faltava companhia. Dizem que cada bruxa tinha pelo menos um "familiar" — um **demônio** sob a forma de um pequeno animal que lhe dava conselhos e estava à sua disposição para executar os serviços malignos, inclusive assassinatos. **Gatos,** cachorros, **sapos,** coelhos, melros e corvos eram os familiares mais comuns, mas, de vez em quando, algumas bruxas eram acusadas por terem porcos-espinhos, fuinhas, furões, toupeiras, camundongos, ratos, abelhas ou gafanhotos como animais de estimação demoníacos.

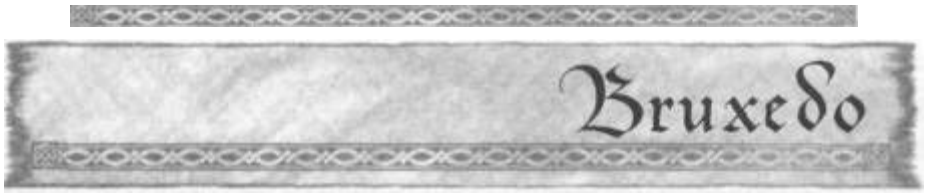
Tendo, supostamente, recebido seus familiares diretamente do Diabo, as bruxas eram muito gentis com eles, batizavam-nos com nomes engraçados e davam a eles as melhores guloseimas. Um trabalho bem-feito era recompensado, segundo a tradição, com algumas gotas do sangue da dona.

Os familiares se tornaram parte das lendas de bruxas durante os julgamentos ingleses e escoceses do século XVI e acabaram sendo transpostos também para as colônias norte-americanas da época. Todos acreditavam que os familiares eram espiões das bruxas e faziam a maior parte do serviço sujo, até mesmo lançar **feitiços** e **maldições.** Por isso, sempre que alguém via um gato ou cachorro que não conhecia, principalmente

se ele tivesse um olhar estranho, pensava que era o leal criado de alguma bruxa que queria lhe fazer mal.

Quando chegava a hora do julgamento de alguma acusada de bruxaria, o (supostamente) leal familiar quase sempre conseguia escapar. O que era bom para os pobres bichinhos de estimação, já que os poucos "demônios disfarçados" que foram pegos foram imediatamente executados.

As bruxas tratavam seus familiares com muito carinho.



Quando os dentes de Hermione, de repente, começam a crescer até ficarem enormes, ela logo compreende que é vítima de um bruxedo do malvado Draco Malfoy. Um bruxedo é um **feitiço,** ou maldição, lançado contra uma pessoa ou objeto com a intenção de fazer mal. Para quem não pode contar com a ajuda de Madame Pomfrey para desfazer os efeitos malignos, ser vítima de um bruxedo é considerado um perigo muito sério.

A palavra bruxedo vem de *bruxa* e o bruxedo é considerado uma forma de bruxaria. Embora tenha surgido provavelmente na Europa, os bruxedos estão mais associados à mágica do folclore dos "holandeses" da Pensilvânia, pessoas de origem germânica que colonizaram os Estados Unidos no século XVII. O bruxedo era a especialidade dos "médicos de bruxedo", cujos serviços de fazer ou desfazer bruxedos podiam ser contratados por qualquer pessoa da comunidade.

Entre os antigos lavradores da Pensilvânia, qualquer contratempo bobo — como não conseguir transformar a nata em manteiga, ou alguma questão mais séria, como um animal de criação que estivesse doente — podia ser atribuído a um bruxedo. Quando o pêlo de um animal caía, ou ele parava de comer, ou

ficava estranhamente agitado, logo se desconfiava de um bruxedo. Era ainda mais grave quando o bruxedo recaía num ser humano. A pessoa vítima de um bruxedo podia ter insônia incurável, definhar por falta de apetite ou por incapacidade de manter a comida no estômago sem vomitar. Podia ainda ficar constantemente com uma sensação física desconfortável ou dolorosa, ou podia ter má sorte em tudo.

Havia diversas opções para quem quisesse proteger sua família ou sua criação contra os bruxedos. Dizia-se que desenhar uma estrela de cinco pontas na ombreira da porta ou no peitoril da janela impedia que um médico de bruxedo entrasse numa casa. Podia-se pendurar uma carta de bruxedo — uma breve declaração hostil, dirigida a um médico de bruxedo — numa das vigas de um estábulo a fim de proteger seus ocupantes. Os animais também podiam ser protegidos ou até curados de doenças causadas por um bruxedo quando se penduravam saquinhos de pano com mercúrio no alto de suas baias.

Símbolos de bruxedo — figuras geométricas tradicionalmente pintadas na lateral de casas e estábulos — podiam trazer uma proteção adicional contra bruxedos e outros feitiços. Assim como os bruxedos, o costume de desenhar símbolos de bruxedo originou-se provavelmente na Alemanha, mas, no século XIX, esses símbolos eram muito mais comuns no leste da Pensilvânia. Hoje são considerados arte folclórica, mas

alguns especialistas acreditam que os símbolos de bruxedo, na sua origem, eram usados para proteger animais e seres humanos contra bruxedos e para afastar o mau-olhado (ver amuleto). Embora sejam vistos com mais freqüência em habitações, os símbolos de bruxedo às vezes são pintados em berços, utensílios domésticos e discos de metal ou madeira feitos para pendurar nas janelas.

Cálice de Fogo, 23

Das muitas palavras usadas para definir mágico, talvez nenhuma transmita a idéia de poder e domínio sobre o mundo tão bem quanto "bruxo". Mais do que um simples preparador de poções, o bruxo comanda os poderes da natureza. Ele provoca tempestades, move montanhas, lança raios e transforma bugigangas sem valor em jóias inestimáveis. Alguns bruxos, pelo menos, são capazes de fazer isso. Há outras versões nas quais os bruxos são descritos como praticantes das Artes das

Trevas, magos do mal (como Você-Sabe-Quem) com uma sede infinita de poder e um desejo de prejudicar a espécie humana. Quem tem a razão?

Na verdade, as duas visões estão corretas. Historicamente, a palavra "bruxo" tem sido usada para designar tanto agentes do bem quanto do mal, e a idéia do que é um bruxo e do que ele faz foi mudando com o passar dos séculos. Uma das primeiras e mais conhecidas imagens de bruxo foi desenhada nas paredes de uma caverna no sul da França há mais de 10.000 anos. Conhecido como O *Bruxo da Caverna Les Trois Frères,* o desenho representa um homem vestindo uma pele de animal e chifres, fazendo uma dança ritual. Antropólogos acreditam que essa imagem representa a forma mais antiga do mágico tribal — o xamã —, que era responsável pela proteção da comunidade, garantia uma boa caçada e controlava o tempo. Esse tipo de bruxo era essencial para o bem-estar da sociedade e, geralmente, era tido na mais alta estima.

Nas antigas civilizações da Babilônia, no entanto, os representantes mais temidos e atacados da magia negra também eram conhecidos como bruxos. Eles se especializavam em rogar pragas, furavam bonecos de cera com alfinetes, recorriam a **demônios** e tentavam acordar os espíritos dos mortos. É possível que alguns bruxos da Grécia e Roma pré-cristãs tenham praticado a **adivinhação** (isso porque a palavra *sorcery,* que significa "bruxaria" em inglês, vem do latim *sors,* que

significa "ler a sorte", "profecia" ou "destino"). Contudo, em sua maioria, eram profissionais que lançavam **feitiços** e preparavam poções, podendo ser contratados para fazer mal aos inimigos.

Durante a Idade Média, o fato de alguém ser considerado um bruxo ou não dependia do resultado da mágica, mais do que das intenções do mágico. Se os resultados fossem benéficos, o praticante era um mago. Se fossem nocivos, era um bruxo. Mas as coisas nem sempre eram tão bem definidas. E se o tipo de mágica usada fosse um encantamento ou poção para curar uma pessoa doente, mas, em vez de melhorar, o paciente ficasse pior? O mágico deveria, então, ser considerado um bruxo? Perguntas desse tipo surgiam com freqüência quando as pessoas acusadas de "bruxaria" eram levadas a julgamento.

As acusações de bruxaria podiam ser feitas por um fazendeiro descontente com um vizinho, a quem acusava de fazer mal a animais ou crianças, ou de causar tempestades ou secas. Com freqüência, essas acusações tinham origem em disputas e surgiam por motivos econômicos ou por vingança. Contudo, se fossem apresentadas provas tradicionais de bruxaria (como uma tábua de **maldições** ou bonecas de cera), o veredicto de culpado era o mais provável.

Apesar de a bruxaria ter continuado com conotações negativas, durante o Renascimento o termo passou a ser usado de forma positiva dentro de alguns

grupos. Estudiosos e médicos que possuíam os segredos da magia "branca", ou benéfica, eram chamados de bruxos. O mesmo acontecia com alquimistas como **Nicholas Flamel,** que trabalhavam em seus laboratórios para fabricar a **Pedra Filosofal,** uma substância que transformava metais como chumbo, estanho ou mercúrio em ouro. Até mesmo Alvo Dumbledore coloca "Grande Feiticeiro" entre seus muitos títulos no papel timbrado de Hogwarts. No uso comum, o termo "bruxo" passou a designar qualquer pessoa que tivesse conhecimento de magia.

A imagem do bruxo como um supermago que pode fazer qualquer coisa ficou popular no mundo inteiro em 1940 com o desenho animado *Fantasia,* de Walt Disney, no qual há uma adaptação de "O Aprendiz de Feiticeiro". Baseada em uma história escrita por Luciano, autor romano do século II, e que mais tarde foi recontada pelo escritor alemão Goethe, a história nos mostra um aprendiz de mago bastante preguiçoso que, querendo escapar de um trabalho pesado, na ausência de seu mestre, dá vida a uma vassoura e ordena que ela busque água em um riacho. Apesar de o aprendiz estar enganado ao pensar que pode controlar os poderes que invoca (a vassoura não pára de trazer água e a casa fica totalmente inundada), a bruxaria em si é retratada como algo maravilhoso, mesmo que esteja apenas ao alcance de um mágico com grandes poderes.

Pedra Filosofal, 4

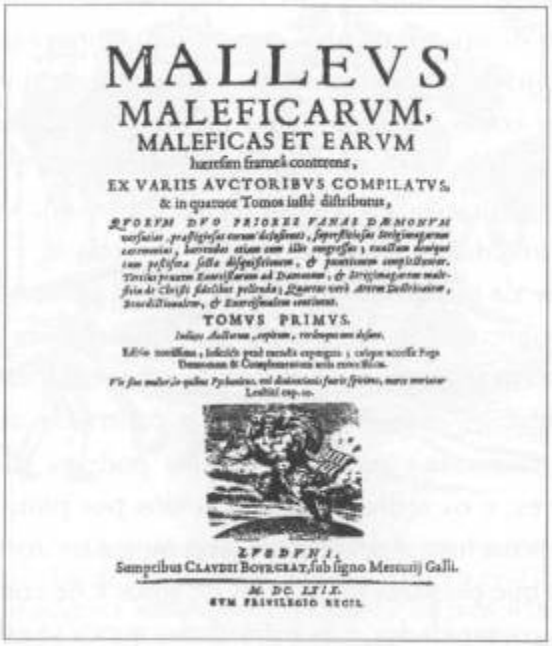
Caça às Bruxas

Seria bom pensar que a história real da caça às bruxas do início da Idade Moderna na Europa foi toda contada em A *História da Magia,* de Bathilda Bagshot. Neste livro, Harry lê que as bruxas e magos que foram queimados na fogueira não sentiam dor — um simples encantamento fazia as chamas causarem apenas uma suave sensação de cócegas. Mas a gentil senhora Bagshot não fala da morte de milhares de homens e mulheres comuns que foram falsamente acusados de bruxaria e que não possuíam poderes mágicos para protegê-los. Infelizmente, essas foram as verdadeiras vítimas da histérica caça às bruxas que tomou conta da maior parte da Europa de meados do século XV até o final do século XVII.

Durante aproximadamente 250 anos, as pessoas de todas as camadas da sociedade foram convencidas de que uma grande conspiração de bruxas ameaçava suas vidas. Acreditava-se que, em todo lugar, havia indivíduos mal-intencionados a serviço do Diabo e devotados à queda do cristianismo: desde os estábulos até os aposentos reais. Os meios legais e éticos tradicionais foram deixados de lado enquanto juizes fervorosos e líderes religiosos lutavam para exterminar os malfeitores e banir todas as bruxas da face da Terra. Os

estudiosos de hoje estimam que, durante esse período, algo entre 30.000 e algumas centenas de milhares de pessoas foram cruelmente torturadas e executadas como bruxas, com base em evidências que eram, quando muito, inconsistentes e, com freqüência, inexistentes.

Por que essas coisas terríveis aconteceram? Ninguém sabe ao certo. Mas com certeza os conflitos religiosos — entre eles a divisão da Igreja cristã em grupos opostos de católicos e protestantes — tiveram um papel importante na criação de uma atmosfera de desconfiança entre vizinhos e até mesmo dentro das famílias. A invenção da imprensa em meados do século XV também contribuiu para a rápida difusão de idéias e dos medos relacionados à bruxaria entre as pessoas que ocupavam posições de poder.


MALLEVS
MALEFICARVM,
MALEFICAS ET EARVM
haeresim frameâ conterens,
EX VARIIS AVCTORIBVS COMPILATVS,
& in quatuor Tomos iuſtè diſtributus,
TOMVS PRIMVS.
LVGDVNI,
Sumptibus CLAVDII BOVRGEAT, ſub ſigno Mercurij Galli.
M. DC. LVIX.
CVM PRIVILEGIO REGIS.

Frontispício do livro Malleus Maleficarum — O Martelo das Feiticeiras.

As principais idéias relacionadas à caça às bruxas podiam ser encontradas no *Malleus Maleficarum,* ou O *Martelo das Feiticeiras,* um amplo guia para identificar, perseguir e punir bruxas escrito, em 1486, por dois alemães que eram caçadores de bruxas. O livro teve sucesso imediato e foi lido por padres, legisladores e quase todos aqueles que sabiam ler. Ele se tornou tão popular que, durante quase dois séculos, só perdeu para a Bíblia nas vendas. Apesar de o livro não ter criado o fenômeno de caça às bruxas, ao tornar populares e apoiar as crenças que estavam por trás dos julgamentos, o *Malleus* ajudou a perpetuar os estereótipos e as informações falsas que condenaram à morte milhares de pessoas inocentes.

Os autores desse livro, Heinrich Kramer e James Sprenger, forneceram detalhes assustadores de como as bruxas faziam pactos com o Diabo, transformavam-se em animais selvagens e sacrificavam bebês. Com o apoio do Papa Inocêncio VIII, suas alegações passaram a ser vistas como verdades absolutas. Centenas de julgamentos foram moldados de acordo com os procedimentos que eles criaram, negando às bruxas acusadas o direito de ter advogados ou chamar testemunhas e recomendando a tortura como forma de obter confissões. Fazendo referência à Bíblia — "Não deixarás viver uma feiticeira" (Êxodo 22:18) —, os autores asseguravam o público de que a única maneira

de reagir à ameaça de Satã era denunciando e destruindo seus criados na Terra.

Grande parte da responsabilidade de executar essa pesada tarefa caiu, inicialmente, sobre a Santa Inquisição. A Inquisição era uma divisão da Igreja Católica encarregada de localizar e exterminar heresias, ou seja, quaisquer crenças ou práticas que fossem contrárias às da Igreja. Os inquisidores profissionais recebiam amplos poderes para encontrar e punir malfeitores, e os indivíduos conhecidos por praticar magia eram um alvo fácil em sua luta. Apesar de a Igreja nunca ter aprovado as curandeiras e magos que preparavam poções de amor e de cura, essas pessoas eram parte das comunidades, e as autoridades nunca se esforçaram muito seriamente para impedir que trabalhassem. A partir desse momento na história, contudo, a Igreja passou a sustentar que qualquer pessoa conhecida por ter habilidades sobrenaturais só poderia ter recebido essas habilidades do Diabo e se tornava, portanto, culpada de heresia — um crime punido com a morte. Essa regra se aplicava aos curandeiros da aldeia e adivinhos, assim como àqueles suspeitos de praticar formas de magia claramente malévolas, tais como lançar feitiços para ferir pessoas ou destruir plantações.

As acusações de bruxaria não se limitavam àqueles conhecidos por praticar magia. À medida que a histeria aumentava e as autoridades seculares, assim como as

católicas e protestantes, começavam a participar da caça às bruxas, todos os cidadãos tementes a Deus eram chamados a se apresentar e a denunciar o maior número de suspeitos possível.

*A culpa ou a inocência de alguém acusado de bruxaria era muitas v*ezes *determinada jogando a pessoa dentro da água. Boiar era sinal de culpa, enquanto afundar — e, eventualmente, se afogar! — era sinal de inocência.*
Os caçadores de bruxas podiam controlar o resultado do teste manipulando as cordas que prendiam o suspeito.

Uma senhora idosa podia ser acusada apenas por ter uma aparência estranha, ou porque andava pela aldeia falando sozinha, ou ainda por ter uma vassoura em casa. Uma discussão corriqueira podia acabar em uma acusação de bruxaria se a parte prejudicada sugerisse às autoridades que seu vizinho tinha lhe rogado uma praga. Nos lugares onde os bens das bruxas

condenadas eram confiscados, as pessoas mais ricas da cidade eram os alvos mais prováveis. Mas homens e mulheres de todas as idades, tanto os ricos quanto os pobres, eram acusados, julgados, torturados e queimados na fogueira. Acusações anônimas podiam ser feitas contra qualquer pessoa, e o acusador não precisava nem mesmo se preocupar em ter que encarar a pessoa que ele havia acusado de bruxaria.

Por que as bruxas eram mulheres?

Durante o período mais intenso de caça às bruxas, para cada homem acusado, três mulheres eram incriminadas. Hoje isso nos parece ser claramente preconceituoso, mas, para os caçadores de bruxas, era perfeitamente razoável. Do ponto de vista deles, a história bíblica de Adão e Eva mostrava que as mulheres eram responsáveis por todos os pecados do mundo. Na época, considerava-se óbvio que elas fossem física, moral e intelectualmente mais fracas que os homens e, portanto, muito mais suscetíveis à tentação do Diabo. Além disso, ressaltavam os caçadores de bruxas, as mulheres eram claramente mais vingativas que os homens, mais maldosas e mais propensas a contar mentiras.

Os estudiosos de hoje sugerem que, além desses sinais claros de misoginia (aversão às mulheres) na cultura que apoiava a caça às bruxas, algumas condições sociais tornavam as mulheres mais vulneráveis às acusações de bruxaria. Por exemplo, as parteiras que

ajudavam a dar à luz os bebês eram mulheres e, quando os recém-nascidos morriam (o que acontecia com freqüência nessa época), os pais podiam querer culpá-las. Para a população, a diferença entre uma parteira e uma bruxa era pequena, já que mortes súbitas eram consideradas uma prova de bruxaria. Contudo, é provável que o maior grupo de bruxas incriminadas fosse o das mulheres idosas que viviam sozinhas — tanto as solteironas quanto as viúvas. Em uma sociedade dominada pelos homens, onde as mulheres não tinham direitos nem bens, uma mulher que não estava sob o controle direto de um pai ou de um marido era considerada uma ameaça ou, na melhor das hipóteses, vista com desconfiança. Os julgamentos de bruxas podem ter sido uma maneira conveniente de se livrar desses desagradáveis membros da comunidade.

Também é bastante provável que mais mulheres praticassem alguma forma de magia. Como não tinham poder para se vingar de ofensas dirigidas contra elas, resolver disputas e nem mesmo exercer qualquer controle sobre o próprio destino por meios legais, é possível que as mulheres tenham se voltado para a prática ilegal da magia — feitiços, poções ou maldições — como uma tentativa de exercer alguma influência em suas vidas e no mundo que as rodeava. Apesar de tais atividades serem, em geral, inofensivas, elas podiam ter conseqüências graves se resultassem em uma acusação de bruxaria.

Uma vez presas, as bruxas acusadas eram levadas a julgamento e eram consideradas culpadas até que se provasse o contrário. Afinal de contas, o *Malleus Maleficarum* dizia que os juizes não precisavam se preocupar muito com o veredicto, já que Deus nunca permitiria que uma pessoa inocente fosse condenada por bruxaria. Na Alemanha, França e Suíça, os suspeitos eram torturados regularmente para se obter confissões detalhadas. Sob o efeito das dores intensas, o acusado quase sempre confessava tudo que o inquisidor quisesse — adorar Satã, invocar e pactuar com demônios, usar vassouras voadoras para ir aos encontros de meia-noite, lançar feitiços para ferir os vizinhos, e uma variedade de outros crimes. Cada nova confissão confirmava a crença do acusador de que a conspiração diabólica tinha atingido proporções monumentais e os incentivava a procurar com mais atenção e a punir mais severamente. Na Inglaterra e na Escandinávia, onde a tortura era ilegal, os juizes confiavam em testemunhos não confirmados, assim como na existência da chamada "marca da bruxa" (qualquer sinal ou marca de nascença servia) ou em declarações de que o acusado possuía um animal de companhia demoníaco, conhecido como "familiar" (ver **Bruxas).** Cada "bruxa" também era forçada a fornecer nomes de cúmplices para que novos julgamentos pudessem ocorrer. Esse método às vezes gerava uma reação em cadeia que resultava na destruição da aldeia inteira. Em 1589, 133 moradores da

cidade de Quedlinburg, na Alemanha, foram executados por bruxaria em um único dia.

É claro que nem todos acreditavam em bruxaria. Nem todos suspeitavam que seus vizinhos faziam pactos com o Diabo. Então, por que as pessoas sensatas não se manifestaram e deram fim à caça às bruxas? Alguns tentaram, mas os julgamentos eram apoiados por autoridades poderosas e qualquer pessoa que duvidasse abertamente da existência da bruxaria, ou até mesmo da culpa de uma inofensiva senhora idosa, corria o risco de acabar ela própria em um tribunal. Somente aqueles que contavam com a proteção das autoridades podiam correr tal risco, mas, na maior parte dos casos, seus protestos não surtiam muito efeito.

Entretanto, o pavor das bruxas foi desaparecendo à medida que a revolução científica trazia um novo ceticismo à Europa e a crença na magia caía em desuso entre os membros da classe alta. Uma das últimas grandes eclosões da histeria aconteceu na colônia americana de Salem, Massachusetts, em 1692. O último julgamento de bruxa na Inglaterra realizou-se em 1712, na França em 1745 e na Alemanha em 1775. As leis proibindo a bruxaria foram revogadas na Inglaterra e na Escócia em 1736. Aqueles que ainda acreditavam na interferência do Diabo nos acontecimentos terrenos guardavam suas crenças para si mesmos. Não sendo mais considerada uma heresia, a bruxaria entrou novamente no domínio da magia popular. Contudo, a

associação das bruxas com o mal nunca desapareceu por completo. Erupções de violência contra supostas bruxas foram registradas na Europa e nos Estados Unidos até o começo do século XX.

Prisioneiro de Azkaban, 1

À primeira vista, um caldeirão pode parecer apenas uma enorme panela. Mas nas mãos certas (ou erradas), ele pode converter-se num artefato de poder extraordinário. De posse de um caldeirão, uma bruxa, ou um mago experiente, pode preparar poções, predizer o futuro, fornecer um suprimento inesgotável de comida a um número ilimitado de convidados, assegurar a juventude e a força ou conferir o conhecimento e a sabedoria.

Os caldeirões mais antigos eram de muitos formatos e tamanhos. Eram feitos de cobre, bronze, estanho (como o de Harry), pedra e, mais tarde, de ferro fundido. Nos tempos medievais, o caldeirão era o centro de quase todas as atividades domésticas. Era usado para cozinhar, preparar remédios por infusão, lavar e secar roupas, fazer sabão e velas, e ainda servia para transportar tanto água como fogo. Uma família grande podia possuir um único caldeirão, usado para todos esses fins.

Em certas culturas, os caldeirões faziam parte dos rituais religiosos. Os antigos celtas agradavam seus deuses com oferendas de refinadas jóias de ouro e de prata, que punham dentro de um caldeirão, posteriormente mergulhado num lago ou rio. Alguns romanos felizardos descobriram e pilharam um caldeirão desse tipo num lago na França, séculos atrás. O famoso caldeirão de Gundestop, descoberto num pântano na Dinamarca, em 1891, é quase todo feito de prata pura, com figuras que representam deuses, plantas e animais fantásticos. Data do século I a.C. e provavelmente foi usado para sacrifícios humanos.

A utilidade mais conhecida dos caldeirões, no entanto, é servir de instrumento para as bruxas. Essa associação remonta a épocas muito antigas. Na mitologia grega, a bruxa Medéia prometeu ao marido prolongar a vida do pai dele, idoso e fraco. Misturou, em um caldeirão, ervas mágicas com partes de "animais agarrados à vida" (especialmente as tartarugas), depois cortou a garganta do velho e verteu a sua mistura dentro do ferimento. A poção de Medéia permitiu a seu sogro recuperar o vigor da juventude.

Talvez o caldeirão mais famoso da história seja o que pertenceu ao trio de bruxas que ajudou a levar Macbeth, o famoso personagem de Shakespeare, à sua desgraça. Coagidas por Macbeth a predizer o seu futuro, as bruxas prepararam um caldo nada apetitoso, jogando no seu caldeirão três escamas de dragão, um bucho de

tubarão, uma perna de lagartixa e mais dois ingredientes clássicos em poções, um olho de Salamandra e um dedo de rã. Com esse cozido bizarro e o famoso encantamento "Dobre e mergulhe, torça e embrulhe, fogo arda e caldeirão borbulhe", as bruxas invocaram três espíritos que apresentaram profecias precisas, mas astutamente enganadoras.

A ligação entre bruxas e caldeirões remonta à Grécia e Roma antigas. Aqui vemos uma velha bruxa instruindo sua aprendiz na arte de preparar poções.

O caldeirão também aparece com destaque na mitologia galesa, irlandesa e celta, nas quais é considerado um objeto mágico dotado de poder sobre a vida. A boca do caldeirão é vista como o portão para o mundo subterrâneo, de onde emerge a vida nova e para

onde os mortos retornam. Acreditava-se que o caldeirão de Pwyll, soberano galês do mundo subterrâneo, tornava as pessoas imortais. Algumas lendas sugerem que o rei Artur e seu cavaleiros tentaram, certa vez, roubar esse caldeirão. A lenda também afirma que o herói irlandês Bran possuía um caldeirão com o poder de trazer os mortos de volta à vida, e que depois foi dado de presente ao rei da Irlanda. Esse rei maldoso, então, usou o caldeirão mágico para criar um exército inesgotável de soldados zumbis. Esses soldados eram mudos, a fim de evitar que revelassem os segredos do além. Relatos de batalhas descrevem como várias partes do corpo dos soldados amputadas em combate eram jogadas dentro do caldeirão, de onde os corpos emergiam logo em seguida, inteiros e prontos para mais uma batalha. O rei irlandês só foi derrotado quando o meio-irmão de Bran saltou para dentro do caldeirão, sacrificando a própria vida para destruir o recipiente, que não estava preparado para receber seres vivos.

Um exército arregimentado desse modo talvez nunca fosse derrotado, pois novos guerreiros poderiam ser criados continuamente a partir dos restos mortais dos guerreiros abatidos. Para magos honestos, já é bem complicado defender-se das forças do mal que respiram e vivem. O perigo é bem pior quando inimigos derrotados muito tempo atrás podem estar, neste exato momento, despertando e, lentamente, voltando à vida, saídos de um caldeirão escuro.

Cão das Três Cabeças

Fofo, o gigantesco cachorro de três cabeças que é o guardião da Pedra Filosofal em Hogwarts, tem uma herança mitológica que remonta a mais de três mil anos. Seu antepassado mais importante foi Cérbero, o feroz cão da mitologia grega e romana que guardava a entrada para o mundo subterrâneo das almas. No século **VIII** a.C., o poeta Hesíodo descreveu Cérbero como um cão de cinqüenta cabeças e uma voz metálica. Mas, pelo visto, apenas dois séculos depois, cinqüenta cabeças já parecia um pouco demais, mesmo para um feroz cão de guarda. Os artistas passaram, então, a retratar Cérbero com apenas três cabeças, uma cauda de dragão e a coluna vertebral repleta de serpentes. Essa se tornou a imagem oficial da fera.

Os gregos antigos acreditavam que, quando uma pessoa morria, seu espírito descia para outro mundo. Governado pelo deus Hades e sua mulher Perséfone, esse "mundo subterrâneo" era o destino de todas as almas, boas ou más, mas a qualidade da vida que teriam lá dependia de como haviam se comportado na Terra. Como cão de guarda do mundo subterrâneo, o trabalho de Cérbero era impedir que alguém fugisse do reino de Hades depois de ter cruzado seus portões. Filho de dois monstros terríveis (o pai era **um gigante** cuspidor de

fogo coberto de **serpentes** e a mãe era uma metade-mulher, metade-serpente que devorava homens), Cérbero não tinha dificuldade em assustar as pessoas. Se a simples visão da criatura não fosse suficiente, os dentes afiados das três cabeças do cão feroz e os espinhos de sua cauda podiam ser usados com bastante eficácia.

Apenas alguns personagens da mitologia conseguiram enganar Cérbero e completar a jornada de volta para o mundo dos vivos. A ninfa

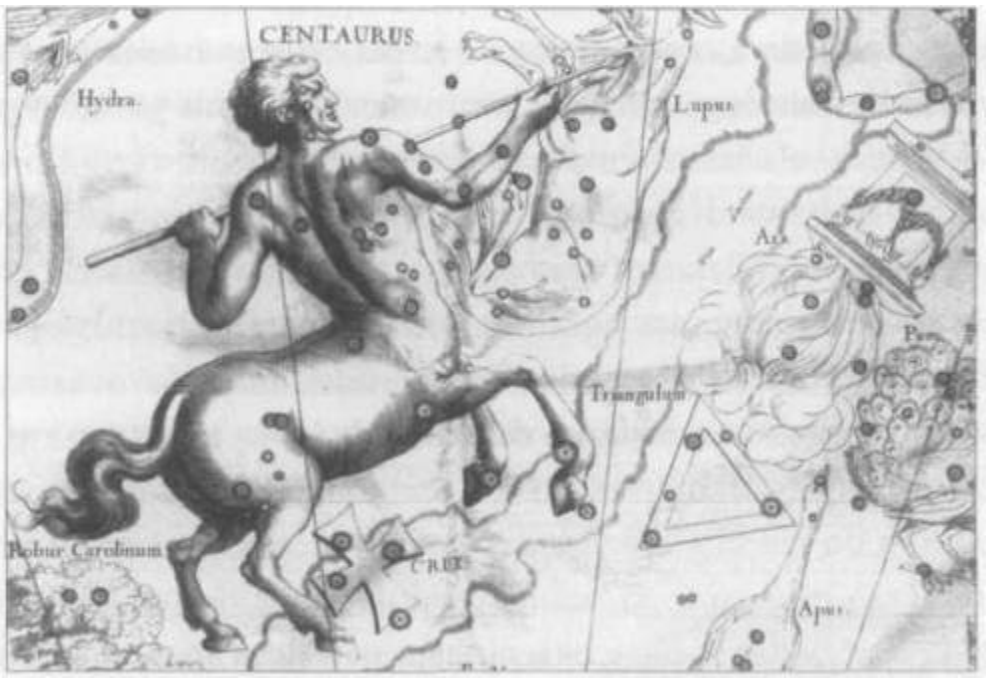
Psique conseguiu escapar dando ao cachorro um bolo de mel envenenado, e Enéias, herói da Guerra de Tróia, seguiu seu exemplo. O músico Orfeu, que desceu ao mundo subterrâneo em busca de sua mulher morta, Eurídice, tocou sua lira de forma tão bela que Cérbero fechou seus olhos, encantado, e o deixou passar. (Fofo reage da mesma forma à música.) E Hércules, completando o último dos doze trabalhos, lutou com Cérbero com as próprias mãos e conseguiu levar a criatura de volta para a Terra por um breve período de tempo.

Diz a lenda que, durante seus dias no mundo dos vivos, Cérbero babou, como qualquer outro cachorro. Algumas gotas de sua saliva caíram na terra, de onde nasceu uma planta venenosa chamada acônito. Também conhecida como mata-lobos, o acônito é uma planta de verdade que era muito usada nas poções e ungüentos de bruxas, tanto fictícias quanto reais.

Ao contrário dos centauros meditativos e filosóficos que ficam vagando pela **Floresta Proibida,** os centauros originais da mitologia grega eram um bando de desordeiros. Vivendo em rebanhos nas montanhas do norte da Grécia, levavam um estilo de vida turbulento e sem lei. Metade homem, metade cavalo, os centauros eram magníficos de se olhar, mas estavam sempre prontos para beber, lutar e seduzir mulheres humanas. Certa vez, convidados para o casamento do seu vizinho Pirítoo, rei dos lápitas, os centauros embriagados atacaram as mulheres convidadas, tentaram raptar a noiva e com isso começaram uma batalha sangrenta contra o anfitrião e seus aliados — luta que os centauros perderam, para grande alívio de todos os que viviam na região.

Como acontece em qualquer família numerosa, alguns poucos centauros se rebelaram contra os hábitos bárbaros de seus semelhantes, preferindo uma vida virtuosa e dedicada à contemplação intelectual. O mais famoso deles é Quíron, que foi professor e mentor de muitos jovens humanos destinados à celebridade, entre eles Hércules, Aquiles (o herói da Guerra de Tróia), Jasão (capitão do barco *Argo)* e Asclépio, deus da medicina. Conhecido por sua sabedoria e por seu sentido de justiça, Quíron possuía conhecimentos sobre medicina, caça, **herbologia** e navegação celeste. Também praticou a astrologia e a adivinhação. A julgar pela capacidade que tinham Ronan, Agouro e Firenze, de ler o futuro no céu, desconfiamos que esses centauros podem ser descendentes do ramo da família ao qual Quíron pertencia.

Os mitos contam que Quíron podia ter continuado a instruir jovens heróis para sempre, pois nasceu imortal. Mas preferiu abrir mão da imortalidade depois de se ferir acidentalmente com uma flecha envenenada, pertencente ao seu amigo Hércules. Quando a dor se tornou insuportável, pediu a Zeus que o deixasse morrer. Zeus atendeu o pedido de Quíron, mas, para que continuasse imortal, colocou-o no céu na forma da constelação de Centauro.



A constelação de Centauro só é visível para quem vive ao sul do equador.
Contém a terceira estrela mais brilhante do céu noturno, Alfa do Centauro, que é também a estrela mais próxima do nosso Sol.

Linda e mortífera, encantadora e cruel, Circe é uma das grandes bruxas da mitologia grega. Com o auxílio de sua varinha, poções, ervas e feitiços, ela transformava homens em animais, fazia florestas se moverem e o dia virar noite. Os escritores antigos Homero, Hesíodo, Ovídio e Plutarco relataram suas proezas, garantindo para ela um lugar nas lendas — e também nas figurinhas dos Sapos de Chocolate.

Filha de Hélios, o deus-sol, e de Perseís, ninfa do oceano, Circe morava na ilha de Aiaie, ao largo do litoral da Itália, onde passava os dias tecendo panos deslumbrantes no seu tear, ou cantando com a voz mais encantadora do mundo. De vez em quando recebia a visita de viajantes que por acaso iam parar na sua ilha, ou daqueles que tinham conhecimento de seus poderes mágicos e vinham pedir sua ajuda. Mas Aiaie era muito mais perigosa do que uma típica ilha de veraneio. O deus marinho Glauco descobriu isso quando procurou Circe com o intuito de obter uma poção de amor para ajudá-lo a conquistar a grande paixão do seu coração, uma ninfa chamada Cila. Circe apaixonou-se por Glauco e pediu que ele fosse viver com ela. Quando Glauco recusou, Circe lançou ervas venenosas na água onde sua rival estava tomando banho, transformando Cila em um monstro hediondo, com cabeças de cão e de cobra projetando-se do seu corpo. Um outro homem tolo o bastante para rejeitar Circe passou o resto de seus dias na forma de um pica-pau.

Os visitantes mais famosos da ilha de Circe foram o herói grego Odisseu e sua tripulação de marujos, que aportaram em Aiaie na sua viagem de regresso da Guerra de Tróia. Ao avistar um fio de fumaça ao longe, Odisseu enviou metade de seus homens para averiguar. Logo encontraram a casa da feiticeira, um palácio de mármore no meio de uma clareira na floresta, cercada por feras amansadas, como ursos, leões e lobos, que

tinham sido humanos até se encontrarem com Circe. Sempre muito hospitaleira, Circe veio à porta e convidou os homens para almoçar. Mas a cevada e o queijo que serviu continham uma poção poderosa que privou os homens da memória e do desejo de voltar para casa. Enquanto permaneciam ali sentados num estupor satisfeito, Circe tocou cada um com sua **varinha mágica,** transformou-os em porcos e enxotou-os para o chiqueiro, para onde foram aos prantos.

Circe queria fazer a mesma coisa com Odisseu, mas, quando este foi ver o que tinha acontecido com seus companheiros, o deus Hermes veio ao seu encontro e lhe deu uma erva chamada *móli,* para neutralizar o efeito dos **feitiços** e poções de Circe. Incapaz de usar sua magia contra Odisseu, Circe acabou se tornando amiga dele e devolveu seus companheiros à forma humana. Daí em diante, Circe serviu de conselheira para Odisseu, antevendo os perigos que havia à sua frente e lhe explicando como se comunicar com os **fantasmas** que iria encontrar na sua viagem ao reino dos mortos.

Os mitos sobre Circe, assim como as histórias sobre a feiticeira Medéia (sobrinha de Circe) e sobre a bruxa e deusa grega Hécate constituíram a base de muitas crenças populares em torno de bruxas e bruxarias. Na Idade Média, as pessoas que ouviam o relato desses mitos costumavam crer que Circe tinha sido uma personagem real e que suas proezas mágicas eram de fato possíveis.

A *varinha e as poções de Circe não fizeram efeito em Odisseu.*
Esta ilustração provém de uma edição de 1887 *da* Odisséia.

Pedra Filosofal, 6

Quando os colegas de turma de Harry descobrem que ele consegue falar com cobras, a maioria fica horrorizada e imagina o pior — que Harry seja um mago do mal. Afinal de contas, para os bruxos, as cobras são sinônimos do mal. A Marca Negra, símbolo dos Comensais da Morte, mostra uma língua de cobra saindo pela boca de um crânio humano. A Casa Sonserina, que parece abrigar muitos entusiastas das **Artes das**

Trevas, tem como símbolo uma serpente. Além disso, Lord Voldemort é alimentado pelo veneno de sua companheira, a serpente Nagini.

Ainda assim, é provável que tenhamos conhecimento apenas de uma pequena parte da história que cerca as cobras, e não sabemos explicar o que permite a Harry conversar tão facilmente com uma jibóia ou acalmar uma cobra prestes a dar o bote. Nas diferentes culturas de todo o mundo, as cobras sempre foram muito respeitadas e associadas não apenas ao mal como também à sabedoria, perspicácia e cura.

A fascinação do homem por cobras remonta às primeiras pinturas e gravuras que foram preservadas nas rochas e cavernas, muito antes da invenção da escrita. Há mais cultos venerando cobras do que qualquer outro animal. Nas mais diferentes épocas, elas já foram sagradas para os escandinavos da Europa Setentrional, para os astecas da América Central e para as tribos do oeste da África, assim como para os povos do Oriente Médio, da bacia mediterrânea, da China e da Índia. Na Índia, as *Nagini* são um grupo de seres-cobra retratados como belas mulheres com cabeças de serpente ou então mulheres cobertas por serpentes enroladas. A cobra de Voldemort tem o mesmo nome que esses seres venturosos, que oferecem proteção contra todo tipo de perigo, inclusive contra picadas de cobra.

Mesmo nos lugares onde as cobras são veneradas, contudo, continuam sendo temidas. Serpentes perversas

e dissimuladas aparecem em muitos mitos do Egito. No antigo *Livro dos Mortos* egípcio, a monstruosa serpente Apophis aparece com freqüência como um instrumento do mal, agressiva e traidora. Conhecida como "demônio das trevas", Apophis trava constantemente batalhas com o deus sol, Rá, e cada nascer e pôr-do-sol indicam mais uma derrota sua. Na mitologia escandinava, a serpente Nidhogg, também conhecida como Terrível Mordedora, vive ao pé da Arvore da Vida, a qual está sempre roendo, e representa os poderes malignos do universo. A cobra mais abominável da cultura ocidental é a que foi responsável pela expulsão de Adão e Eva dos Jardins do Éden, como foi contado no livro Gênesis, no Antigo Testamento. Em outros episódios da Bíblia, as cobras aparecem freqüentemente como símbolos de perigo e medo, e na cultura judaica e cristã continuam sendo vistas como um símbolo do mal. Os muçulmanos também repudiam as cobras por serem um símbolo da queda do homem.

Mas, apesar dessas associações tão poderosas com o mal, características nobres foram, com freqüência, atribuídas às cobras nos mitos, no folclore e na religião. Os egípcios, que temiam as cobras, consideravam a naja uma fonte de sabedoria suprema. A Deusa-Mãe dos cretenses, protetora dos lares, é representada em moedas acariciando uma cobra. E, em muitas sociedades agrícolas, elas são vistas como símbolos de fertilidade e a chave para boas colheitas. (Por um bom motivo: elas

comiam os roedores que, de outra forma, teriam acabado com os grãos.) A cobra também era símbolo de cura para os gregos antigos, enrolando-se no cajado de Asclépio, o deus da medicina (ver **varinha mágica).** Em Roma, elas eram, com freqüência, criadas como animais de estimação, e **amuletos** gravados com sua imagem eram bastante populares. Como muda de pele, a cobra é vinculada em quase todo o mundo à idéia de renascimento e renovação.

Os dados mais comuns sobre as cobras não são muito conhecidos, talvez porque a maioria de nós tenha tão pouco contato com elas. Por exemplo, quando Harry fala com cobras, ele está se dedicando a uma atividade bastante incomum, já que elas não possuem orelhas e são incapazes de ouvir da mesma forma que os humanos e a maioria dos outros animais, apesar de serem muito sensíveis às vibrações causadas pelo som. A grande maioria das cobras é inofensiva. Das 2.700 espécies do mundo, apenas quatrocentas são venenosas, e menos de cinqüenta representam um perigo real para os humanos. Ainda assim, muitas pessoas ficam tão apavoradas com esses répteis geralmente gentis que se sentem zonzas só de ouvir falar deles.

A rapidez, os movimentos silenciosos e a expressão inalterável da cobra fortalecem sua reputação como um ser misterioso e impenetrável. Escorregadias e sinuosas (mas não gosmentas), as cobras aparecem e desaparecem em silêncio, sem avisar. Muitas podem

emitir silvos altos, inflar o corpo e exalar um cheiro ruim. E, claro, a capacidade de alguns tipos de cobra de matar com um veneno fatal ou com um aperto sufocante faz com que as pessoas tenham um bom motivo para evitá-las.

Como tantas pessoas têm pavor de cobra, é natural que elas sejam usadas para guardar lugares importantes, tais como cavernas cheias de tesouros, fontes da juventude e a Câmara Secreta de Hogwarts. Isso também explica por que milhares de pessoas comuns em todo o mundo criam, como bichos de estimação, diversos tipos de cobras, tanto as inofensivas quanto as mortais. Não se sabe se a lenda inglesa que diz que uma pele de cobra dentro da casa impede que outros répteis entrem funciona de fato. Mas uma cobra viva na sala de estar é, com certeza, uma ótima maneira de afastar visitas indesejadas.

A célebre forma circular da cobra com a cauda na boca, chamada de ouroboros, representa os aspectos positivos associados à cobra na maioria das sociedades primitivas.

Dizem que ela simboliza o eterno ciclo de vida, morte e renascimento.

Pedra Filosofal, 2

Pelo que sabemos, os **magos** e **bruxas** que vivem na Inglaterra com Harry Potter são os únicos que têm a sorte de contar com um serviço de correio seguro oferecido pelas corujas. No entanto, a amizade entre corujas e **bruxos** tem uma longa história. As corujas dos magos famosos da Europa medieval podem não ter levado cartas para seus donos, mas conta-se que eram companheiras fiéis e que era possível confiar em seus poderes de observação e em sua capacidade de decorar fórmulas e feitiços complicados. Reza a lenda que muitos magos distraídos, parecidos com nosso amigo Neville Longbottom, buscavam a ajuda desses amigos emplumados quando se encontravam em apuros.

A capacidade de Edwiges de se comunicar com Harry e entender suas ordens tem origem nas crenças dos gregos antigos, que consideravam as corujas extremamente inteligentes. Atena, a deusa grega da sabedoria, era freqüentemente retratada com uma coruja no ombro. Alguns dizem até que ela podia se transformar em uma coruja e que usava esse disfarce para patrulhar seus domínios e para descobrir os segredos e interesses de seus súditos. Os habitantes

ricos de Atenas andavam com freqüência pelas ruas com corujas em seus ombros ou em gaiolas. Muitos acreditavam que os pássaros entendiam a fala humana e que poderiam conversar com as pessoas se quisessem.

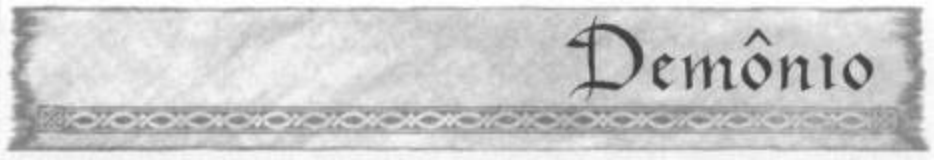
Em outras culturas, no entanto, as corujas eram associadas à morte e às forças do mal, talvez por serem criaturas da noite e vorazes aves de rapina. Na China eram associadas a Lei Kung, deus do trovão, enquanto no Japão acreditava-se que elas traziam fome e doença. No Egito antigo, as corujas eram símbolo da morte e da noite, e na Roma antiga acreditava-se que ver uma coruja durante o dia era um presságio terrível. Muitos romanos supersticiosos achavam que a única maneira de evitar a desgraça depois de ver uma coruja era capturar e matar o pássaro. Depois disso, suas cinzas deveriam ser jogadas no rio Tibre. De acordo com as lendas, piados de corujas previram o assassinato do imperador Júlio César.

Harry e seus amigos tremeriam ao ouvir isso, mas muitas culturas sustentavam a crença de que possuir, ou levar consigo, partes de coruja (pés, penas, olhos, corações, ossos ou, até mesmo, corpos inteiros) dava à pessoa poderes especiais e garantia sua proteção. Possuir uma parte de coruja podia proteger seu dono contra a raiva e a epilepsia, ou dar força, sabedoria e coragem.

Os curandeiros profissionais da Europa medieval tinham estoques de partes de corujas para atender aos

pedidos dos mais variados clientes, desde guerreiros buscando forças para uma batalha até um amante querendo descobrir segredos sobre sua amada. Sem dúvida, um grande mestre das poções como Severo Snape também teria esses artigos à sua disposição.

Pedra Filosofal, 8



Os demônios — espíritos malévolos do folclore, da mitologia e da religião do mundo inteiro — existem em todas as formas e tamanhos e quase sempre querem fazer alguma coisa ruim. O malvado **grindylow,** que ataca Harry no lago de Hogwarts, é um demônio inglês. Assim também o árabe **ghoul,** e o japonês **kappa,** estudado nas aulas de Defesa contra as Artes das Trevas. Na maioria das culturas é possível encontrar histórias apavorantes de demônios e de suas maldades. Embora hoje sejam reconhecidos como frutos da imaginação, os demônios foram considerados reais em

outros tempos e eram responsabilizados por boa parte do mal e do sofrimento deste mundo.

Os mais antigos relatos sobre demônios podem ser encontrados nas antigas culturas da Mesopotâmia, Pérsia, Egito e Israel, onde uma diversidade de espíritos malignos levava a culpa pelas doenças, pela destruição das plantações, pelas inundações, incêndios, pragas, ódios e guerras. Diziam que demônios com nomes como "o Emboscador" e "o Pegador" estavam sempre prontos a atacar, em todo e qualquer lugar: em desertos e florestas, em porões e telhados e dentro de casas que não estivessem devidamente protegidas por **amuletos** ou feitiços. Capazes de assumir muitas formas, os demônios antigos podiam surgir como moscas, cães, touros ou monstros de muitas cabeças.

A noção européia de demônios formou-se a partir dessas tradições, bem como dos *daimons* da Grécia antiga. Esses espíritos invisíveis, descritos como intermediários entre o homem e os deuses, podiam ser bons ou maus. *Daimons* maus levavam os homens pelo caminho errado e incentivavam ações ruins, enquanto os *daimons* bons, segundo se acreditava, davam orientação positiva e proteção. O filósofo Sócrates afirmava que um d*aimon* bom zelava por ele, ao longo da vida, sussurrando conselhos em seu ouvido e o advertindo de perigos. Como se acreditava que os *daimons* se comunicavam

com os deuses, as pessoas muitas vezes tentavam invocá-los para que ajudassem em atividades mágicas, como lançar **feitiços** ou **maldições.** A presença e a influência dos *daimons* eram aceitas por todos no mundo antigo.

Como anteriormente os demônios haviam sido anjos sábios, eles também tinham a reputação de possuir um repertório de conhecimentos preciosos sobre assuntos tão variados como matemática, ervas medicinais, geometria, bem como as artes de voar e de ficar invisível. Por isso os pseudofeiticeiros ficavam extremamente tentados a fazer contato com eles e ter acesso a seus segredos. Mas os demônios eram muito espertos e, segundo a tradição popular, conheciam muitas maneiras de ferir e destruir as pessoas tolas o bastante para tentar se comunicar com eles. Invocar demônios era uma atividade extremamente ilegal e, em muitas partes da Europa, punida com a morte.

No entanto, nem todos os demônios estão associados às forças das Trevas. Em certas culturas, os demônios não se interessam em conduzir os homens para o caminho do mal. Desejam apenas usá-los como prato principal de seu jantar! Em outros casos, só atacam para defender seu território — florestas, montanhas, desertos, lagos e rios onde, em geral, habitam — contra a invasão humana. Em todo o mundo, porém, os demônios representam tudo o que é apavorante, tanto no mundo natural como dentro de nós

mesmos. A exemplo das pessoas, os demônios praguejam e se enfurecem, conspiram e tramam, enganam e seduzem, e revelam uma energia ilimitada (ele "trabalha como um demônio") para obter o que desejam. Felizmente, em quase todos os casos, os demônios podem ser ludibriados — as armas mais poderosas contra eles são a inteligência humana, a verdade, o amor e, em muitos casos, o riso

Asmodeus, o demônio de três cabeças, era considerado especialista em destruir casamentos e em despertar a raiva e o desejo de vingança.

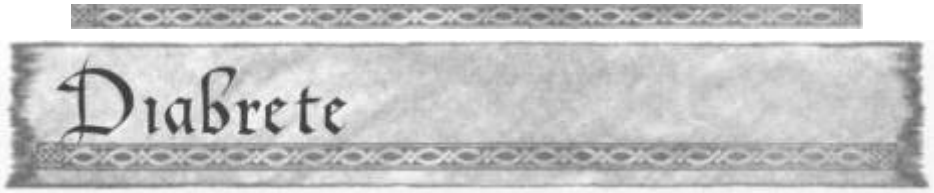
Como reconhecer um demônio

Se você está com medo de que os demônios estejam observando, escondidos em becos escuros, poderá ficar mais tranqüilo se souber reconhecer um demônio quando encontrar um. Embora os demônios venham de muitos lugares diferentes, todos possuem algumas características físicas que facilitam reconhecê-los.

Em sua maioria, os demônios caminham eretos e misturam traços humanos reconhecíveis com feições de alguma fera. E comum terem mais de uma cabeça, assim como dedos a mais ou a menos do que o normal, nas mãos e nos pés. Muitos demônios ostentam asas semelhantes às de um morcego, caudas, garras e chifres. Contudo, costumam ocultar esses acessórios no próprio corpo, quando saem para espreitar suas presas. As bocas, muitas vezes, são grotescas e deformadas, com caninos salientes e línguas compridas e onduladas. Alguns não têm pele e quase todos possuem metade do corpo coberta de escamas ou penas.

Mas o que realmente denuncia a maioria dos demônios são seus pés. Enquanto o resto do corpo pode ter a aparência de uma mulher linda, de um tigre de três cabeças ou de qualquer coisa que se possa imaginar, os pés serão sempre as patas de um bode, porco, galo ou

ganso, ou ainda, no caso de um demônio aquático, o rabo de um peixe ou de uma cobra.



Quando Gilderoy Lockhart soltou um monte de diabretes da Cornualha no meio da sala de aula, ele provocou um tumulto completo: havia tinta de caneta, livros e vidro quebrado voando para todos os lados. O fato de os diabretes causarem tanto caos na aula de Lockhart nos diz muito sobre a personalidade do bom professor, porque essas pequenas fadas ruivas do oeste da Inglaterra são conhecidas por perturbar as pessoas que elas consideram preguiçosas. No folclore de Somerset, Devon, e Cornualha, os diabretes são conhecidos por ajudar as pessoas necessitadas, mas aqueles que não fazem sua parte ou esquecem de recompensar seus pequenos ajudantes com uma tigela de leite e uma lareira bem limpa para que eles dancem são aconselhados a não deixar seus bens mais preciosos à vista.

Apesar de terem o comportamento parecido com o de muitas outras fadas, os diabretes têm uma aparência inconfundível. Além de seus cabelos de um vermelho flamejante, podem ser reconhecidos por suas orelhas pontudas, seus narizes arrebitados e um estrabismo característico. Eles têm, em geral, cerca de vinte centímetros, apesar de algumas histórias sugerirem que

podem ter o tamanho que quiserem. Os diabretes quase sempre se vestem de verde e geralmente usam um chapéu pontudo. Eles vivem no subsolo, ou em cavernas, prados e bosques, mas também podem ser convencidos a se mudarem para dentro de casa. Uma dona-de-casa que esteja querendo conseguir o auxílio dessas fadas — para ajudar a tecer ou para dar um beliscão em uma empregada preguiçosa -pode tentar deixar uma cesta de maçãs sob as árvores. Ê bom lembrar, contudo, que não se deve recompensar os diabretes com roupas novas.

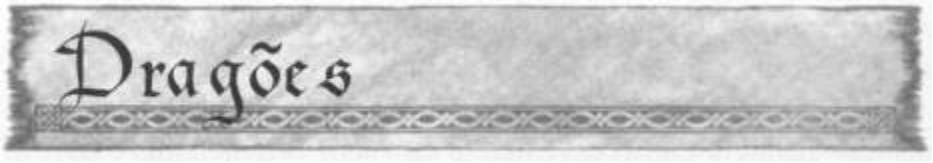
Assim como os elfos e outros ajudantes domésticos, eles deixarão a casa se receberem um presente assim.

Os diabretes escondem alguns truques por baixo de suas pequeninas mangas, alguns dos quais são bastante maléficos. Seu preferido é fazer os viajantes se perderem. Muita gente já passou pela experiência de andar em um lugar conhecido e, de repente, ficar completamente perdida, incapaz de encontrar qualquer ponto de referência. No oeste da Inglaterra, essa experiência desconcertante é conhecida como *pixilated,* que poderíamos traduzir como "ser guiado por um diabrete".

Os diabretes também são conhecidos por roubar cavalos; eles roubam os animais durante a noite e cavalgam em círculos, dando nós impossíveis de tirar em suas crinas e rabos. Outra forma de diversão noturna

dessas criaturas é dançar sobre um anel de fadas na floresta (ver Fada), ao som dos grilos e rãs.

Câmara Secreta, 6



Os heróis das lendas ocidentais encararam uma grande variedade de demônios e monstros, mas só uns poucos ousaram desafiar o mais poderoso de todos — o enorme dragão que cospe fogo. Mais do que um triunfo adicional no currículo do herói, o dragão representa, em muitas histórias, a etapa conclusiva na busca da glória. Portanto, enfrentar o temperamental Rabo-Córneo Húngaro é um desafio adequado para Harry, em sua busca da vitória no Torneio Tribruxo.

Os dragões foram personagens de destaque no mito e no folclore durante a maior parte da história. No Ocidente apareceram em antigos escritos da Babilônia, Egito, Grécia, Roma, Alemanha, Escandinávia e Ilhas Britânicas. A lista de guerreiros que combateram os dragões mais parece um catálogo de heróis. O herói grego e romano Hércules deu cabo de muitos dragões em sua longa carreira, entre os quais a famosa Hidra, com nove cabeças mortíferas. Diversos guerreiros babilônios combateram Tiamat, dragão conhecido como Rainha das Trevas, com cabeça e patas dianteiras de leão, patas traseiras de águia, asas emplumadas e corpo coberto de escamas, invulnerável a todas as armas.

Thor, o deus do trovão nórdico, sucumbiu ao veneno da Serpente Midgard, dragão enorme que circundava a Terra inteira, mas não sem ter antes desferido um golpe fatal na criatura. Beowulf, considerado um dos primeiros heróis da literatura inglesa, também encontrou a morte ao matar um dragão, e os cavaleiros medievais consideravam a caça aos dragões como um passatempo bastante comum.

A descrição física dos dragões se mantém quase igual em todas as histórias. Representados, em geral, como serpentes gigantescas (a palavra grega *drakon* significa "grande serpente"), os dragões costumavam ser revestidos de escamas impenetráveis e munidos de um ou dois pares de pernas e de asas semelhantes às do morcego. A maioria tinha cabeça em forma de cunha e caninos compridos, às vezes venenosos. Alguns também ostentavam um par de chifres, garras enormes e um rabo com esporões, ou então bifurcado. Os dragões galeses eram, não raro, vermelhos; os dragões alemães, brancos, e os outros dragões, pretos ou amarelos.

Quase todos os dragões tinham uma coisa em comum — seu hálito de fogo. As enormes bolas de fogo que essas criaturas podiam lançar, em baforadas, eram mais do que um simples risco para os cavaleiros destemidos: dizia-se que elas podiam devastar países inteiros! E quando um herói se mostrava esperto o bastante para evitar as chamas e matar seu inimigo, um dragão ainda podia ser perigoso, mesmo depois de

morto. Dizia-se que tocar no sangue do dragão provocava a morte e que, se os dentes do dragão fossem plantados no solo, faziam brotar guerreiros sanguinários armados.

Uma fera tão ameaçadora só podia mesmo ser vista como um inimigo natural da humanidade. Dizia-se que os dragões eram criaturas astutas, comilonas e cruéis, que moravam em cavernas enormes ou em crateras de vulcões, bem como em oceanos e lagos. Periodicamente, matavam sua fome comendo rebanhos inteiros ou então devorando pessoas. Em muitas lendas, um dragão raptava uma donzela e sumia com ela, às vezes para devorá-la, ou apenas para gozar de sua companhia. Embora não tivessem nenhuma necessidade de dinheiro, os dragões também eram famosos por sua ganância, guardando enormes quantidades de ouro, prata e outras riquezas. (Os dragões do mar gostavam de acumular pérolas.) Dizia-se que o dragão conhecia a composição exata de seu tesouro e percebia imediatamente, reagindo com violência, se uma simples moeda fosse retirada.

Na Idade Média, os dragões foram associados à serpente bíblica que fez com que Adão e Eva fossem expulsos do Jardim do Éden. Os dragões foram então descritos e pintados como representantes do pecado, da maldade e às vezes do próprio Diabo. A clássica luta do cavaleiro contra o dragão representava, portanto, a batalha mais ampla do bem contra o mal. Dizia-se que muitos santos cristãos haviam enfrentado dragões. Um dos mais famosos foi São Jorge, que, segundo a lenda,

viajava perto de Silena, na Líbia, quando ouviu falar do dragão que habitava um lago na região. A exemplo de muitos outros, esse dragão adorava devorar donzelas e não permitia que o povo tivesse acesso à única fonte de água da região, a menos que lhe dessem uma donzela por dia. Exércitos inteiros morreram massacrados na tentativa de combater a criatura. No dia em que São Jorge chegou, a filha do rei, a única donzela que ainda restava, ia ser sacrificada. São Jorge imediatamente se ofereceu para combater o dragão e conseguiu matá-lo com um só golpe de sua lança.

O êxito de São Jorge foi muito admirado, sobretudo depois que se tornou santo padroeiro da Inglaterra, no século XIV. Os dragões ficaram ligados ao cavalheirismo e ao romance. Qualquer um dos cavaleiros retratados na literatura tinha que matar ao menos um monstro cuspidor de fogo e salvar uma donzela formosa para ser considerado um herói autêntico. Nas lendas do rei Arthur, Lancelot e Tristão, às vezes citados como os mais nobres cavaleiros da Távola Redonda, mataram dragões. A tradição afirma que foram essas pessoas de espírito destemido, ávidas de dar provas da sua fé cristã e de seu heroísmo, que levaram os dragões à extinção. É claro, contudo, que Carlinhos Weasley tem uma outra versão para essa história.

Os dragões do Oriente

Qualquer dragão que voasse da Europa para a China ou Japão sofreria um tremendo choque cultural. Em vez de odiado, temido e atacado, seria recebido com sorrisos e gestos de boas-vindas. No Oriente, o dragão sempre foi visto como uma criatura benévola e um sinal de sorte.

Diferentes de seus primos ocidentais, os dragões orientais não bafejam chamas nem têm asas, embora em geral possam voar por meio da magia. Um dragão oriental típico tem chifres de cervo, cabeça de camelo, pescoço de cobra, garras de águia, orelhas de touro e costeletas. Nas lendas chinesas há dragões que protegem o céu, dragões que trazem a chuva e dragões que controlam rios e córregos. No Japão, onde costumam ser considerados sábios, bondosos e prestativos, os dragões serviram durante séculos como emblema oficial da família imperial.

Em alguns dicionários, você irá encontrar "duende" definido como um "demônio feio e maldoso". Mas veja os duendes sagazes e eficientes que dirigem o Gringotes e logo você vai compreender que essas

criaturas mágicas nem sempre foram vistas de forma negativa. No folclore medieval inglês, os duendes costumam ser representados como diabinhos ou espíritos domésticos prestativos, ainda que temperamentais. Como os *brownies* escoceses, os *gobelins* franceses, os *kobolds* alemães, freqüentemente se prendem a uma determinada pessoa ou família e se mudam para a sua casa. Gostam especialmente de casas de fazenda e de sítios isolados na zona rural.

Embora os duendes variem muito em tamanho, acredita-se que a maioria tenha a metade da altura de um ser humano adulto. Têm cabelo e barba grisalhos e seu corpo e suas feições costumam ser grotescamente deformados. Podem ter dedos extras nas mãos e nos pés, podem não ter orelhas, ou então ter sobrancelhas viradas ao contrário ou ainda braços e pernas sem cotovelo e sem joelho. Alguns duendes têm também curiosos defeitos de pronúncia ou vozes esganiçadas.

Quando bem alimentados e bem tratados, a maioria dos duendes domésticos dedica-se a manter as coisas limpas e arrumadas. Têm um fraco por crianças e trazem presentes para jovens bem-comportados. Mas tome cuidado com um duende zangado! Quando ofendidos, eles não medem forças para obter sua vingança. As travessuras prediletas dos duendes são roubar ouro e prata, cavalgar de noite até deixar o cavalo exausto e mudar de lugar as placas de sinalização. Segundo muitos contos de fadas europeus, o

sorriso amargo de um duende pode coagular o sangue humano e sua risada pode azedar o leite e fazer os frutos caírem das árvores. O único jeito de livrar-se de um duende doméstico é cobrir o chão com sementes de linho. Quando o duende aparecer, disposto a aprontar confusão, ele vai se sentir obrigado a, primeiro, catar todas as sementes — tarefa impossível de concluir antes do amanhecer. Algumas noites dessa atividade extremamente cansativa bastarão para convencer o duende a ir chatear outra pessoa.

Em seu disfarce de banqueiros e agiotas, os duendes do mundo de Harry Potter têm uma semelhança espantosa com uma criatura mítica escandinava conhecida como *Nis.* Segundo o folclore escandinavo, esses pequeninos e feiosos membros da família dos anões têm uma habilidade especial para lidar com dinheiro. Quando um Nis fica zangado com seus anfitriões humanos, ataca o que houver de essencial à sobrevivência deles (mata as vacas leiteiras de uma fazenda, por exemplo). Quando quer recompensar os humanos, os presenteia com uma arca de ouro.

Foi só no século XVII, quando a histeria antibruxas varria grande parte da Inglaterra e da Escócia, que os duendes foram associados às forças das trevas e do mal. Alguns contos de fadas ingleses escritos depois desse período tentam fazer uma distinção entre espíritos domésticos bons e maus, identificando-os como duendes maus ou duendes bons. O mais famoso duende bom é,

sem dúvida alguma, o personagem literário Robin Goodfellow, também conhecido como Puck, que aparece em várias histórias e contos folclóricos a partir do final do século XV.

Bem conhecido como um peralta simpático que habitava residências e de vez em quando cumpria tarefas domésticas, em alguns contos Robin Goodfellow é também o criado pessoal e o menino de recados de Oberon, o lendário rei das fadas. Ele é dotado do poder de mudar de forma (ver Transfiguração) e de transformar os desejos em realidade, e usa seus poderes para castigar os malvados e premiar os bons. A aparição mais famosa de Puck ocorre na peça *Sonho de Uma Noite de Verão,* de Shakespeare, em que faz papel de Cupido para um grupo de amantes infelizes numa floresta encantada. Rindo das atitudes ridículas de suas vítimas, Puck diz: "Meu Deus, como são tolos os mortais!"

Pedra Filosofal, 5

Algumas vezes extremamente irritante, outras muito simpático, Dobby, o elfo doméstico, é um exemplo para seus semelhantes. Quando Harry vê pela primeira vez a figurinha minúscula vestida apenas com um filtro de papel usado para fazer chá, não fica muito impressionado. Mas quando o bolo da tia Petúnia se

arrebenta todo no chão da cozinha e não há ninguém para levar a culpa senão Harry, ele rapidamente aprende que os elfos são capazes de fazer tremendas travessuras mágicas.

Como aparecem no folclore de muitas nações, há elfos de todas as formas e tamanhos. Em sua maioria se parecem com seres humanos magros, em estado natural, mas podem mudar de forma ou desaparecer num piscar de olhos. Um elfo pode ser pequeno o bastante para dormir embaixo de um cogumelo ou grande o bastante para se fazer passar por um ser humano. Dizem que os elfos escuros da Alemanha são muito feios, mas os elfos dinamarqueses são famosos por sua beleza. No folclore inglês, os elfos machos costumam ser descritos como velhos enrugados, mas as fêmeas são donzelas formosas, de cabelos dourados.

Os elfos de todos os países são especialistas em usar seus poderes sobrenaturais para interferir na vida dos humanos. Embora nunca tenhamos ouvido falar de outros elfos como Dobby e seus amigos, que adoram servir seus senhores humanos e se castigam batendo com a própria cabeça na parede em caso de desobediência, muitos elfos dedicam-se de bom grado a prestar ajuda nos assuntos domésticos. No conto de fadas "O Sapateiro e Seus Elfos", por exemplo, dois elfos resolvem ajudar um sapateiro pobre e faminto, confeccionando lindos sapatos todas as noites, com o couro que o artesão estende antes de ir dormir. Mas

quando o sapateiro e sua esposa demonstram sua gratidão deixando um pequenino jogo de roupas novas para cada elfo, os elfos gritam de alegria, vestem suas novas roupas e vão embora correndo, sem nunca mais serem vistos.

Isso pode parecer uma reação indelicada diante de um gesto de bondade, mas até que é pouco, comparado com algumas das brincadeiras que os elfos aprontam. De fato, é difícil encontrar um elfo (mesmo um elfo doméstico) que não tenha um lado travesso, e existem alguns que são francamente malvados. No folclore da Islândia e da Alemanha, os elfos raptam bebês, roubam gado, furtam comida e provocam doenças em seres humanos e nos animais das fazendas. Também sentam nas pessoas enquanto elas dormem, provocando pesadelos (a palavra alemã para "pesadelo" é *Alpdrücken,* ou seja, "pressão de elfo"), e enfeitiçam jovens, por vezes mantendo-os enfeitiçados durante muitos anos. A famosa história americana de Rip Van Winkle, que dorme durante vinte anos, se inspira nessa antiga crença popular.

Na Inglaterra, elfos maldosos levavam a culpa por tantas coisas ruins que foram criadas várias expressões para designar suas maldades. Na Idade Média diziam que pessoas ou bichos mortos subitamente devido a doenças misteriosas tinham sido

atingidos pela flecha de um elfo. A prova de que esses ataques funestos ocorriam de fato eram as "flechas de elfo", pequenas pontas de flecha feitas de sílex, encontradas no campo (objetos que, hoje sabemos, foram feitos por homens da Idade da Pedra e não por elfos). Dizia-se que as pessoas nascidas com deformidades físicas tinham sido "marcadas por elfos" e que a vítima de um derrame paralisante ou deformador tinha sido "torcida por um elfo". Até o cabelo emaranhado era culpa dos elfos, que transformavam tranças lisas em emboladas "mechas de elfo".

Câmara Secreta, 2

As roupas novas do elfo

Por que Dobby foi libertado quando ganhou de presente uma meia velha e suja? Nós não conhecemos todas as regras das relações dos elfos com os seres humanos e suas casas, mas sabemos de fato que as fadas domésticas sempre tiveram uma forte reação a roupas novas. Alguns, como os elfos do sapateiro, ficam contentíssimos diante de roupas vistosas, ao passo que muitos outros parecem achar esse tipo de presente ofensivo. De um jeito ou de outro, o resultado é o mesmo: basta deixar uma camisa ou um sapato novo para o seu elfo, **diabrete** ou *brownie* (ver **bicho-papão)** para garantir que ele irá embora de manhã e que nunca mais voltará.

As explicações para esse comportamento meio estranho variam de um lugar para o outro. Parte do folclore inglês diz que as fadas domésticas são espíritos

livres que simplesmente não querem ficar embaraçadas com a posse de bens terrenos. No condado inglês de Berwickshire dizem que os *brownies* vão embora quando recebem um presente porque Deus os nomeou servos da humanidade, obrigando-os a prestar serviços sem receber nenhum pagamento em troca. Mas em Lincolnshire se diz o contrário: lá, os *brownies* são criaturas orgulhosas, que vão embora quando os presentes não estão de acordo com suas expectativas. Há um conto em que um *brownie* mete o pé na estrada quando ganha uma camisa de tecido ordinário, mas só depois de ter deixado bem claro que teria ficado mais tempo se a camisa fosse de linho! Obviamente, Dobby não faz objeções desse tipo.

Quando, nas conversas cotidianas, usamos a palavra "encantamento", em geral nos referimos a um certo tipo de charme social, uma característica encantadora incomum que torna certas pessoas mais sedutoras e persuasivas do que outras. Mas o termo inglês *charm* (encantamento), derivado do latim *carmen,* que significa "canto" ou "frase ritual", tem muitos significados diferentes, em sua maioria sem nenhuma relação com a aparência ou sociabilidade da pessoa. No mundo da bruxaria e feitiçaria, um encantamento costuma ser uma expressão recitada ou escrita com o

intuito de alcançar um determinado efeito mágico. Assim, Harry pronuncia um encantamento invocatório especial *(Accio Firebolt!)* quando quer chamar sua vassoura voadora para perto de si, ao passo que Hermione usa um encantamento de levitação *(Vigardium Leviosa!)* para fazer uma pena flutuar.

Conforme os alunos das aulas de encantamento do professor Flitwick logo aprendem, existem encantamentos para quase todas as situações. Se a pessoa conhece as palavras certas, pode abrir o caminho para a riqueza e a fama, derrotar os inimigos e dominar o coração dos homens. Um antigo encantamento inglês concede até proteção contra anões malévolos. Mas os encantamentos são, em geral, associados a benzedeiras medievais que os empregavam para tarefas completamente humildes, como curar os doentes, proteger a lavoura e os rebanhos de doenças e preservar os aldeões de **maldições.**

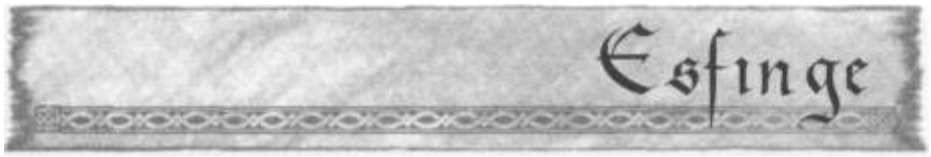
Embora alguns poucos encantamentos combinem palavras com ações (como cuspir ou brandir uma **varinha mágica),** a maioria não requer nenhum ritual especial nem qualquer instrumento mágico. Dizem que os encantamentos funcionam até na forma puramente escrita. Alguns dos encantamentos mais antigos que se conhecem eram simples pedaços de pergaminho ou papel, com **palavras mágicas** inscritas, como *abracadabra,* que depois eram usados em redor do pescoço como **amuletos** de proteção.

Encantamentos puramente falados tornaram-se populares na Europa por volta do século XII, quando a Igreja Católica começou a pôr uma ênfase maior na força da prece falada e das bênçãos do papa. Durante toda a Idade Média era comum que **bruxas, magos** e até alguns membros da Igreja adaptassem preces cristãs para finalidades mágicas. O pai-nosso era comumente reescrito e usado como um encantamento contra a doença, a peste e o infortúnio pessoal. Um texto francês do século **XIII** narra como um pároco usou essa prece "para livrar Arnald de Villanova das verrugas que tinha nas mãos"! Outros encantamentos misturavam palavras mágicas e nomes de santos e eram usados para tratar de doenças e de ferimentos, como picada de cobra e queimaduras.

Algumas bruxas e magos mal preparados — assim como a maioria dos "trouxas" — também usam a palavra "encantamento" para designar qualquer objeto pequeno e portátil dotado de poderes mágicos. Pés de coelho, trevos de quatro folhas e ferraduras são com freqüência chamados de "encantamentos para dar sorte", mas qualquer mágico sério vai zombar dessa idéia. Esses artefatos mágicos devem ser chamados de **amuletos** (objetos que fornecem proteção mágica) ou **talismãs** (objetos que atribuem a uma pessoa uma nova capacidade mágica). Os chamados encantamentos que se penduram nos atuais braceletes são, em geral, meros

símbolos ornamentais de amor ou de amizade, destituídos de qualquer poder mágico.

Como Hermione nos teria contado com grande prazer, o melhor lugar para encontrar encantamentos genuínos é nos livros. Portanto, se um dia você quiser um encantamento que alegre um amigo melancólico ou um encantamento que limpe uma tremenda bagunça, basta procurar na biblioteca de Hogwarts um exemplar de *Encantamentos e Feitiços Antigos.* Mas verifique bem se está escolhendo o encantamento adequado para a tarefa e se você sabe pronunciar todas as palavras. Senão pode acabar como Aberforth, o inútil irmão do professor Dumbledore, que foi humilhado em público por **ter** usado encantamentos inadequados em um bode.



É difícil encontrar um monstro com uma história mais longa que a da esfinge. Criatura majestosa com corpo de leão e cabeça e busto humanos, a esfinge tem sido fonte de lendas há mais de cinco mil anos. No Egito antigo, onde teve origem, ela era símbolo de nobreza, fertilidade e de vida após a morte. Sua imagem era associada, com freqüência, à cheia anual do Nilo, que trazia vida ao seco deserto egípcio, e estátuas de esfinges eram colocadas na entrada da maioria dos túmulos e templos.

A estátua de esfinge egípcia mais famosa é a Grande Esfinge, com 73 metros de comprimento e 20

metros de altura, que fica em uma faixa do deserto conhecida como planalto de Gizé. Com mais de 4.500 anos, essa colossal escultura de arenito combina o poderoso corpo encrespado de um leão com a cabeça de um faraó egípcio. A maioria dos historiadores acredita que ela seja um tributo ao antigo governante egípcio Quéfren, cuja pirâmide localiza-se nas proximidades.

Saindo do Egito antigo, o mito da esfinge atravessou o mar Mediterrâneo e chegou às terras da Mesopotâmia (atuais Síria e Iraque) e à Grécia antiga. Nesses países ganhou um significado mais ameaçador, representando, com freqüência, não apenas o mundo subterrâneo como também violência e destruição sem sentido. O trono de Zeus, o deus grego, no monte sagrado de Olímpia, onde os deuses habitavam, supostamente era esculpido com um anel de esfinges, representadas exterminando crianças pequenas. Outras esfinges gregas e romanas eram retratadas dilacerando suas vítimas ou babando sobre seus restos destroçados. A anatomia básica da esfinge também mudou quando seus mitos foram se deslocando rumo ao nordeste. Na Mesopotâmia, a fera mitológica era representada com uma cabeça de carneiro ou de águia. Já na Grécia recebeu asas, além de rosto e busto de mulher.

Apesar de não ter asas, a esfinge que Harry Potter encontrou durante o Torneio Tribruxo era provavelmente grega, pelo menos no que diz respeito a seu temperamento. Além de ter um rosto de mulher, ela usava sua sabedoria para defender um grande segredo,

tal qual a esfinge no antigo mito grego de Édipo. Nessa história, uma esfinge ameaçadora vigia os arredores da cidade de Tebas, fazendo perguntas aparentemente sem resposta possível aos viajantes e devorando aqueles que não passavam em seu teste. Por fim, ela encontra o jovem viajante Édipo, que decifra sua charada: "Que animal anda sobre quatro pernas pela manhã, duas pela tarde e três à noite?" (A resposta, obviamente, é o homem, que engatinha quando bebê, caminha ereto quando adulto e se apóia em uma bengala em seus últimos anos de vida.) Tendo derrotado a esfinge, Édipo pôde prosseguir até seu destino final, onde um final ainda mais sombrio que o encontro de Harry com a ira de Lord Voldemort o aguarda.

Com o tempo, a imagem grega de uma esfinge tenebrosa se tornou a mais conhecida. A própria palavra vem do grego *sphingein,* que significa "espremer", "estrangular" ou "atrelar". Apesar das alegações de alguns escritores medievais, não há provas que sugiram que os antigos egípcios, mesopotâmicos ou gregos acreditassem que a esfinge fosse um animal de verdade. Suas lendas, objetos de arte e literatura sempre a apresentavam como uma criatura mitológica que simbolizava poder e conhecimento proibido. Isso não impediu que escritores posteriores, como Edward Topsell, um zoólogo do século XVII, afirmassem que ela descendia de um estranho macaco etíope. Em homenagem a essas observações científicas

estapafúrdias, hoje temos uma espécie de macaco chamada *Papio sphinx,* o babuíno.

Cálice de Fogo, 31

Espelho Mágico

Para a maioria de nós, espelhos são a coisa mais natural do mundo. Não esperamos que eles nos revelem os desejos mais profundos nossos corações, como faz o Espelho de *Ojesed,* nem esperamos que falem conosco, como o espelho da rainha má em "Branca de Neve". Usamos os espelhos para tarefas cotidianas, como escovar os dentes, pentear o cabelo, e nem paramos para pensar neles. Mas a presença dos espelhos entre nós nem sempre foi aceita com tanta naturalidade.

Nos primórdios da história, as pessoas só podiam ver sua própria imagem refletida nos poços de água parada e dificilmente compreendiam o que estavam vendo de fato. Muitas culturas antigas acreditavam que os reflexos eram almas humanas (que, para elas, podiam existir de forma totalmente independente do corpo da pessoa). Em certas sociedades, inclusive na Grécia antiga, considerava-se perigoso ver o próprio reflexo, pois isso significava que a alma havia deixado o corpo e corria o risco de ser capturada por espíritos malignos ou por ninfas aquáticas.

Não é surpresa, então, que quando os primeiros espelhos fabricados pelo homem surgiram, há cerca de

4.500 anos, tenham sido vistos como objetos mágicos milagrosos. (A palavra espelho em inglês, *mirror,* vem do termo latino *mirari* ou *mirus,* que significa "maravilhoso".) Os antigos gregos, romanos, chineses, egípcios e as culturas da América Central acreditavam que os espelhos eram talismãs poderosos, capazes de enfeitiçar as mentes dos homens, estontear os espíritos malignos e aniquilar a alma dos vivos e dos mortos. Acreditava-se até que o deus asteca da noite, Tzcatlipoca, levava consigo um espelho mágico que envolvia seus inimigos em nuvens de fumaça.

Até o século XVII, época em que foram aos poucos suplantados pela **bola de cristal,** os espelhos também eram muito usados para prever o futuro. O primeiro caso registrado de adivinhação por meio de um espelho (prática conhecida como catoptromancia) remonta à Roma antiga, onde se usavam espelhinhos de metal para calcular a expectativa de vida dos doentes e dos idosos. Segundo o relato do viajante grego Pausânias, do século II, os videntes romanos punham seus espelhos dentro de um poço de água, depois os colocavam diante do rosto da pessoa doente. Se o reflexo da pessoa aparecesse normal, significava que iria se recuperar; se aparecesse distorcido, sem dúvida morreria.

A catoptromancia atingiu o auge de sua popularidade por volta de 1200, logo depois que os vidraceiros venezianos aperfeiçoaram a arte de fabricar espelhos grandes e planos. Os catoptromantes europeus

inclinavam seus espelhos na direção do sol ou de alguma fonte de luz e então "liam o futuro" nos desenhos cifrados formados pela luz e pelas sombras que viam refletidos ali. Segundo Johannes Hartlieb, um sábio alemão do século XV, alguns videntes que tinham visões no cristal também se diziam capazes de criar espelhos encantados que podiam mostrar aos homens qualquer coisa que desejassem.

No século XIII, os espelhos ficaram tão ligados à catoptromancia e a outras formas de magia que uma das primeiras perguntas feitas nos julgamentos medievais por crime de bruxaria era: "Você já fez experiências com espelhos?" Mas, ao mesmo tempo, o famoso filósofo cristão Tomás de Aquino via os espelhos como uma ferramenta de esclarecimento e argumentava que estudar a própria imagem podia aumentar a autoconsciência e ajudar a pessoa a compreender melhor o seu lugar no mundo. (De fato, Tomás de Aquino ajudou a cunhar a palavra "especular", que significa refletir ou ponderar. Em latim, especular significa, literalmente, contemplar um *especulam,* ou espelho.)

Muitos contos folclóricos europeus e muitas obras literárias também retratam os espelhos como instrumentos de conhecimento, apresentando-os como janelas para verdades importantes, terras remotas e maravilhas inimagináveis. No conto medieval "Parsifal", o guardião do Cálice Sagrado consegue identificar seus inimigos aproximando deles um "espelho de inimigo",

bem parecido ao que pertence a Olho-Tonto Moody. A Bela, de "A Bela e a Fera", se consola da solidão vendo sua família em um espelho encantado. Mesmo o espelho do conto "Branca de Neve" serve como um instrumento da verdade e do autoconhecimento, ao informar rudemente à inimiga de Branca de Neve que ela não é mais a mulher mais bela do reino. (É claro que alguns espelhos falantes são mais francos do que outros. O espelho que está no quarto de Harry Potter, no Caldeirão Furado, não se preocupa com rimas bonitas ou frases diplomáticas. Basta o espelho dar uma olhada no cabelo de Harry Potter para ir logo dizendo que ele é um caso perdido!)

Talvez a história mais popular já escrita a respeito de um espelho mágico seja *Através do Espelho,* de Lewis Carroll, na qual uma menina chamada Alice atravessa o espelho do seu quarto para entrar no mundo mágico do espelho, em que tudo e todos estão ao contrário. As pessoas andam de marcha à ré, lêem de trás para a frente e até furam os dedos e gritam de trás para diante! Os espelhos, é claro, invertem a posição de tudo, o que explica por que, no mundo do espelho, o Espelho de O-j-e-s-e-d reflete o D-E-S-E-J-O.

Pedra Filosofal, 12

Superstições do Espelho

Hoje, a ciência da ótica pôs fim à maior parte do mistério que havia nos espelhos. Mas algumas

superstições populares ainda sobrevivem, para nos recordar a sua magia. Eis as dez superstições entre as mais comuns de todos os tempos.

1. Quebrar um espelho traz sete anos de azar. Essa crença teve origem no século I, com os romanos, que acrescentaram os sete anos a uma superstição grega anterior. Mas o azar pode ser evitado, enterrando um caco do espelho.

2. Quando um espelho cai da parede, é sinal de que alguém vai morrer em breve.

3. Os espelhos devem ficar cobertos durante as tempestades, para não atrair raios.

4. **Vampiros** e **bruxas** não são refletidos pelos espelhos porque não têm alma.

5. Os espelhos podem aprisionar a alma humana e devem ficar cobertos quando alguém morre.

6. Um espelho que só tem moldura em três lados foi usado por alguma bruxa para ver algo a longa distância.

7. Não se deve deixar que um bebê veja a própria imagem no primeiro ano de vida, para que sua alma jovem não seja sugada para dentro do espelho.

8. Depois de vestida para o casamento, a noiva só pode ver a própria imagem refletida no espelho após a cerimônia, senão terá azar.

9. Dá azar olhar para o espelho à luz de velas, sobretudo no Dia das Bruxas.

10. Para sonhar com o seu futuro amor, durma com um espelho embaixo do travesseiro.

Espírito Agourento

Ver um espírito agourento é a coisa mais apavorante que Seamus Finnigan, colega de escola de Harry, pode imaginar. E não é à toa: quando um desses espectros surge diante de um irlandês, significa que algum parente irá morrer em breve.

Presença constante no folclore irlandês desde o século VIII, os espíritos agourentos não são criaturas malignas, mas seus lamentos aflitivos podem torná-los absolutamente aterradores. Seu traço físico mais característico são os olhos, que se tornaram vermelhos cor de fogo após séculos de choro e de lamento pelas pessoas que eles amaram. Comumente descritos como mulheres altas e esqueléticas, de cabelos brancos escorridos, os espíritos agourentos usam em geral um vestido verde coberto por um manto cinzento, com capuz. Às vezes, porém, podem aparecer na forma de uma mulher pequena e velha, ou de uma jovem linda, de cabelos dourados e de roupa vermelha.

Acredita-se que cada espírito agourento é consagrado a uma única família irlandesa e a seus descendentes e serve a ela ao longo de séculos, mas só aparece quando um membro da família está prestes a morrer. O espírito agourento mais famoso da

antigüidade chamava-se Aibhill e assombrou a família real dos O'Brien. Segundo a lenda, o rei Brian Boru, já velho, partiu para a batalha de Clontarf, em 1014, ciente de que não ia sobreviver, pois Aibhill surgira para ele na noite anterior lavando roupas dos soldados até a água ficar vermelha de sangue.

Anos depois acreditava-se que os espíritos agourentos surgiam para anunciar a morte de alguém chorando ou emitindo lamentos fúnebres sob a janela da pessoa que ia morrer. Num relato famoso do século XVII, uma visitante de uma fazenda irlandesa relatou seu medo ao ouvir uma voz no meio da noite: "Abri a cortina e, na esquadria da janela, vi sob a luz da lua uma mulher encostada à janela, de cabelo vermelho, pálida e de aparência tétrica. Falava alto e num tom que eu nunca tinha ouvido e então, com um suspiro que mais parecia o som do vento do que uma respiração, ela desapareceu." Soube-se, depois, que havia morrido uma pessoa na casa durante aquela noite.

Um espírito agourento também pode se manter à distância, uma figura solitária que assinala a morte de alguém quando percorre a passos lentos os morros em redor da casa de uma família (a palavra inglesa *banshee* — como é chamado o espírito agourento em inglês - vem do irlandês *bean si,* que significa "mulher nos morros") ou quando fica sentada no alto de um muro de pedra. Nem sempre ela fica visível, mas seus gritos cortantes não deixam nenhuma dúvida de que está presente. Nas

raras ocasiões em que vários espíritos agourentos aparecem juntos, significa que uma pessoa muito importante ou reverenciada irá morrer.

Acredita-se que só as famílias mais antigas, que podem remontar sua linhagem até os heróis lendários do início da Idade Média, têm espíritos agourentos. Originalmente, isso incluía apenas as famílias cujo último nome começava com "O" ou "Mac", mas, após séculos de casamentos entre famílias, centenas de outras famílias também podem reclamar esse direito. Como os espíritos agourentos estão ligados às genealogias familiares, seguirão suas famílias aonde quer que elas forem. Assim, dizem que os lamentos dos espíritos agourentos são ouvidos na Inglaterra, Estados Unidos e aonde quer que os irlandeses tenham ido como colonos.

Os **diabretes** que correm alvoroçados na aula de Gilderoy Lockhart, os leprechauns que fazem chover ouro sobre o campo de Quadribol e os **elfos** domésticos que trabalham na cozinha de Hogwarts pertencem, todos eles, a uma família mais ampla conhecida como fadas. Denominadas freqüentemente "povo miúdo", 'povo pequenino", "povo do hem" **ou** "bons vizinhos", as fadas formam uma vasta comunidade internacional de

seres imortais e sobrenaturais que muito raramente são vistos pelos humanos. Embora mais conhecidas através das lendas inglesas, essas criaturas mágicas ocupam uma posição de destaque no **folclore** de países do mundo inteiro, desde a Suécia até o Irã e a China. Muitos de nós estamos familiarizados com as fadas por causa das histórias infantis modernas, onde elas aparecem, em geral, como criaturas minúsculas e bem-humoradas, de coração generoso. Porém, séculos atrás, a crença nas fadas englobava uma larga variedade de seres pequenos e grandes, malvados e bondosos, assustadores e engraçados, lindos e feios - desde o mortífero **barrete vermelho** das regiões fronteiriças da Escócia até a bondosa fada-madrinha da Cinderela.

A palavra "fada" deriva do latim *jata,* ou seja, fado, que se refere aos Fados da mitologia. São três mulheres que tecem os fios da vida e controlam o destino de todas as pessoas, desde o nascimento até a morte. Assim como acontece com os Fados, acreditava-se que as fadas interferiam ativamente na vida dos mortais, ajudando-os quando tinham vontade, mas também lhes causando dor e infelicidade. Na Idade Média, as fadas levavam a culpa por um grande número de doenças, desde erupções na pele até tuberculose. Machucados, **câimbras** e dores **reumáticas** eram atribuídos aos beliscões dos dedos de fadas zangadas e invisíveis. Dizia-se que as vítimas de ataque do coração, paralisia ou enfermidades misteriosas tinham sido "alvejadas por elfos", como se

tivessem sido feridas pela flecha invisível de um elfo. As mães sabiam que nunca deveriam deixar seus recém-nascidos fora de vista, sob o risco de uma fada roubar o bebê e deixar no lugar uma criança falsa e doentia, conhecida como criança trocada.

Em meados do século XVI, o medo das fadas tinha sido substituído pelo medo das **bruxas.** As fadas ainda podiam ser criaturas brincalhonas e travessas, como o **hinky-punk,** mas, a partir de então, eram geralmente vistas como criaturas imaginativas, bondosas e amantes da diversão, que simpatizavam com os humanos. A tradição das fadas, vasta e diversificada, refere-se a reinos nas florestas habitados por criaturas minúsculas, vestidas com tecidos de primorosos tons de azul, verde e dourado. Embora costumem ter a aparência de seres humanos lindíssimos, as fadas podem mudar de forma para assumir o aspecto de animais ou se tornar invisíveis quando desejam. Grandes amantes da música, elas dançam ao redor de cogumelos, ao luar, ao som de flautinhas e harpas minúsculas. Diversas canções folclóricas escocesas são consideradas cantigas de fadas, ensinadas a gaitistas mortais atraídos até o Reino das Fadas pelas lindas melodias. Os humanos seduzidos a entrar num reino de fadas em geral se sentem perdidos no tempo, de modo que, quando retornam, descobrem que muitos anos se passaram num piscar de olhos. Mas os mortais que partem resolvidos a encontrar o Reino das Fadas raramente o conseguem, pois, segundo a lenda, o Reino das Fadas só pode ser achado por acaso.

Nem todas as fadas são adeptas de uma vida idílica e ociosa. Muitos contos folclóricos falam de fadas domésticas — *brownies,* diabretes e alguns elfos — que preferem viver com os humanos e ficam contentes ao ajudá-los nos afazeres domésticos, em troca de uma tigela de coalhada, à noite, ou de uma fatia de bolo. Aqueles que convivem com as fadas devem conhecer bem suas regras de etiqueta, pois elas se ofendem com facilidade. Se a pessoa não mantiver a lareira limpa ou se tentar pagar às fadas pelos seus serviços, elas podem expressar seu descontentamento tombando latas de lixo, quebrando pratos ou fazendo a vaca parar de dar leite. Mas o melhor é fazer vista grossa para esses acessos de mau humor, pois hoje, assim como no passado, é difícil encontrar alguém para nos ajudar com as tarefas domésticas.

Prisioneiro de Azkaban, 10

A fada do dente

Hoje não existe fada mais conhecida ou amada do que a Fada do Dente. Nos Estados Unidos e em parte da Grã-Bretanha, Canadá e Espanha, acredita-se que ela vem à noite, deixa dinheiro ou pequenos presentes em troca de "dentes de leite", colocados embaixo do travesseiro de uma criança.

Embora os contos sobre a Fada do Dente circulem desde o início do século XX (e ninguém sabe exatamente onde isso começou), a associação entre dentes e

presentes é muito antiga. Mais de mil anos atrás, os vikings davam a seus filhos uma "gratificação pelo dente" - um presente qualquer — quando o seu primeiro dente nascia. Um antecessor mais recente da Fada do Dente foi o Rato do Dente, criatura adorada pelas crianças do século XIX, que punham seus dentes em tocas de rato, embaixo do armário da cozinha ou em qualquer lugar onde um rato pudesse encontrá-los. Essas crianças felizardas não só ganhavam doces ou moedas do Rato do Dente como, segundo a lenda, os seus dentes novos ficavam tão afiados quanto os dentes do ratinho!

As fadas de Cottingley

Em julho de 1918, duas meninas em Cottingley, zona rural da Inglaterra, tiraram o que parecia ser a primeira fotografia de fadas autênticas. A foto, tirada por Elsie Wright, de seis anos de idade, mostrava sua prima, Frances Griffiths, sentada na floresta com diversas pessoas minúsculas e aladas voando à sua volta. O pai de Elsie, que revelou o filme, não acreditava em fadas e disse isso às meninas, insinuando delicadamente que elas haviam montado a cena. Mas as meninas insistiram que tinham visto fadas na mata muitas vezes. Um mês depois tiraram uma outra foto, dessa vez de Elsie posando ao lado de um gnomo.

O pai de Elsie continuou cético, mas a mãe dela falou a respeito da foto com amigas interessadas pelo sobrenatural. A partir daí a história se espalhou

rapidamente, chamando por fim a atenção de um dos escritores mais famosos da época - Sir Arthur Conan Doyle, criador do célebre detetive Sherlock Holmes. Fascinado com a possibilidade de que as fadas fossem reais, Doyle e outras pessoas interessadas consultaram diversos especialistas a fim de verificar se as fotografias tinham sido forjadas. Embora alguns tenham comentado que os penteados das fadas pareciam estar absolutamente de acordo com a moda da época, ninguém conseguiu apresentar provas conclusivas de que fosse uma fraude. Em dezembro de 1919, Doyle publicou um artigo na revista *Strand,* intitulado "Fadas Fotografadas — Um Acontecimento que Inaugura uma Nova Era", que provocou um imenso entusiasmo entre os crentes, assim como uma condenação brutal dos céticos. E em 1920 puseram mais lenha na fogueira, quando as meninas tiraram mais três fotografias de fadas.

A discussão sobre a autenticidade das fadas de Cottingley prosseguiu feroz durante várias décadas. Por fim, no início da década de 1980, Elsie e Frances admitiram que as fotos eram uma brincadeira. Fizeram as fadas de papel e usaram alfinetes de chapéu para fixá-las nos galhos das árvores ou no solo. Frances lembrou-se de ter ficado chocada ao ver como algumas pessoas acreditavam nas suas histórias. Afinal, sublinhou ela, os alfinetes estavam bem visíveis em algumas fotos — mas, ainda assim, ninguém os notou.

Frances Griffiths e suas amiguinhas fadas, fotografadas por sua prima Elsie Wright em 1948. Só *na década de* 1980 *as primas admitiram que se tratava de uma brincadeira.*

Círculos de fadas

Há muito se diz que as fadas deixam vestígios de suas festanças noturnas. Segundo o folclore inglês, quando as fadas dançam sob as estrelas, o local, ao amanhecer, terá a marca de um círculo verde luminoso, ou de grama amassada, chamado "círculo de fadas". Quando a pessoa entra no centro de um círculo de fadas, numa noite de lua cheia, e faz um desejo, esse desejo irá se realizar.

Mas cuidado para não pisar num círculo de fadas quando elas ainda estiverem por perto festejando! Qualquer ser humano que fizer isso será obrigado a dançar até a exaustão. O único meio de fugir é ser salvo por um amigo que, mantendo um pé apoiado bem firme fora do círculo, estenda o braço para dentro do círculo de fadas e puxe o prisioneiro para fora.

Círculos misteriosos de grama descolorida de fato existem em toda a Europa e na América do Norte, surgindo muitas vezes após chuvas fortes. Seu diâmetro pode variar de poucos centímetros até sessenta metros. Mas os cientistas insistem que eles são causados por um tipo de fungo chamado *Basidomycetes* e não por fadas.

Fantasma

Alguma vez você já quis saber de onde, na verdade, vieram os fantasmas? Ou por que a alma de algumas pessoas queridas que se foram, como Moaning Myrtle ou o professor Binns, ficam pairando pela Terra, ao passo que outras simplesmente dormem num túmulo aconchegante e tranqüilo? Se é assim, você não foi o único. Fantasmas e histórias de fantasmas têm um papel importante no folclore, na literatura e na religião de quase todas as civilizações.

Os fantasmas se manifestam de muitas formas. O tipo básico e mais universal de fantasma é a aparição, ou espírito desencarnado. Algumas aparições parecem feitas de um vapor baço e enevoado. Muitas outras, contudo, parecem seres humanos de carne e osso, perfeitamente normais. O folclore europeu está repleto de histórias de fantasmas iguaizinhos a seres humanos,

que comem, bebem e exercem a maioria das funções corporais rotineiras nas pessoas vivas. Muitas vezes a natureza fantasmática desses espectros só se revela pela sua capacidade misteriosa de desaparecer em pleno ar, ou pelo estranho cheiro bolorento ou podre que alguns fantasmas deixam atrás de si.

Na Grécia e na Roma antigas, os espíritos dos mortos muitas vezes tomavam a forma de sombras escuras, estranhas manchas negras, ou presenças invisíveis, semelhantes a **poltergeists.** Os antigos egípcios acreditavam que os mortos podiam voltar em seus próprios corpos reanimados e muitas outras culturas acreditam que os fantasmas podem aparecer como demônios, animais ou mesmo plantas.

A maioria das sociedades antigas, tanto no mundo ocidental como no oriental, tinha como certo que os fantasmas eram um fenômeno perfeitamente real - e natural - e muitas culturas promoviam festas, ao longo do ano, a fim de manter boas relações com os mortos. Talvez a festa dos mortos mais curiosa da antigüidade fosse a festa romana chamada Lemurália, realizada toda primavera. Durante a Lemurália, os romanos que possuíam uma casa levantavam-se no meio da noite e caminhavam em torno da sala, deixando atrás de si uma trilha de feijões pretos. "Com esses feijões", entoavam os homens com toda seriedade, "pago o resgate para mim e para minha família." Contornavam a sala, deixavam a trilha de feijões e repetiam essa frase nove vezes, para

garantir que os espíritos dos mortos tivessem bastante tempo para recolher suas oferendas. Em seguida o dono da casa fazia soar um pesado címbalo de bronze e gritava: "Espíritos de meus ancestrais, vão embora!" Depois disso acreditava-se que todos os fantasmas inquietos iriam embora tranqüilamente, até o ano seguinte.

Como pode ser visto neste ritual relativamente simpático, os fantasmas antigos, em sua maioria, eram menos temidos do que reverenciados. Hoje, no entanto, a maior parte da tradição dos fantasmas -sejam eles apresentados como reais ou fictícios — os retrata como criaturas assustadoras e antinaturais que só surgem quando o espírito de um morto está intranqüilo ou desconfortável, por algum motivo. Certos espíritos inquietos, como o personagem Jacob Marley no *Conto de Natal,* de Dickens, estão condenados a assombrar a humanidade por causa dos pecados que cometeram quando vivos. Outros caminham pela Terra porque encontraram um fim violento ou inesperado.

Diz-se, por exemplo, que Beamish Hall, no condado de Durham, Inglaterra, é assombrada pelo fantasma de uma jovem que morreu sufocada quando estava escondida num baú. (Segundo a lenda, ela tentava evitar um indesejável casamento arranjado. Só podemos esperar que o seu noivo fosse mesmo tão ruim quanto ela pensava!)

A maioria dos fantasmas em Hogwarts, é claro, sofreu algum fim igualmente trágico ou brutal. A morte horrenda de Nick Headless pode ter sido inspirada no caso do conde de Lancaster, no século XIV, que, segundo se dizia, assombrava o Dunstanburgh Hall, na Inglaterra, em vingança por sua decapitação malfeita. Segundo testemunhas, um carrasco inexperiente teve de dar onze machadadas para conseguir separar do corpo a cabeça do conde, e até soldados durões desmaiaram diante dessa cena!

Uma vez que um fantasma se encontre à solta pelo mundo, ele geralmente irá perambular sem rumo, assombrar casas ou vadiar em cemitérios, até seu espírito ter sido vingado ou libertado. A maneira mais popular de livrar-se de um espírito indesejável é contratar um exorcista profissional, ou "caçador de fantasmas", mas certos fantasmas desaparecem se a pessoa simplesmente enterrar de novo os ossos deles em uma encruzilhada. Como os fantasmas têm um sentido de direção sabidamente ruim, esse pequeno truque normalmente os desorienta por toda a eternidade. Contudo, se nada funcionar, você pode acabar se acostumando a ter um fantasma por perto. Afinal, existem coisas muito piores do que ser convidado para uma boa festinha de aniversário de morte, de vez em quando.

Feitiço

As poções levam algum tempo para serem preparadas, e as ervas demoram para crescer, mas bastam alguns segundos para lançar um feitiço. Rony usa um feitiço de levitação para derrubar um trasgo montanhês com o bastão do próprio trasgo. Harry encontra a saída de um labirinto com a ajuda de um feitiço de orientação. Um feitiço de destrancamento permite que Hermione entre em um corredor proibido.

Os feitiços são ferramentas poderosas que afetam pessoas, animais, objetos e até mesmo lugares. Na verdade, toda a Hogwarts está sob um feitiço que a faz parecer uma velha ruína caindo aos pedaços para o mundo dos trouxas.

É claro que os feitiços mágicos da literatura são os que produzem os resultados mais espetaculares. Mas os habitantes do mundo real, de quase todas as culturas, também acreditam no poder que eles têm de influenciar o comportamento humano e alterar o rumo dos acontecimentos. No mundo antigo, os magos profissionais ganhavam a vida lançando feitiços para ajudar seus clientes a atrair a pessoa amada, ferir inimigos (os feitiços usados para o mal são chamados de "maldições"), ficar rico, curar doenças, vencer nos esportes, se livrar dos ratos da casa ou então quebrar os

feitiços lançados por magos concorrentes. Feitiços do tipo "faça-você-mesmo" também eram usados por amadores. Os feitiços estavam por toda parte, e até mesmo um dos escritores mais céticos da Roma do século I admitiu que "não há quem não sinta medo de feitiços e encantamentos".

Um feitiço é uma palavra ou frase, falada ou escrita com a intenção de obter um efeito mágico. A maioria consiste em encantamentos nos quais os resultados desejados (como dinheiro, saúde ou fama) são ditos de forma clara, repetidos várias vezes, e acompanhados por um ritual, como acender uma vela, queimar incenso, apontar ou gesticular. Alguns egípcios antigos escreviam os feitiços em papiros, que eram então dissolvidos em cerveja e ingeridos. Os magos da Grécia e Roma antigas criavam feitiços enquanto giravam uma roda conhecida como *rhombus.* Dependendo da cultura, os feitiços podiam incluir o uso de palavras mágicas ou um apelo para receber ajuda de uma divindade. Alguns feitiços eram cantados. Todo o processo mágico, do começo ao fim, é geralmente conhecido como "lançar" um feitiço.

Acreditava-se que os feitiços que tinham como objetivo influenciar o comportamento de outra pessoa — como os de amor, os de cura e as maldições — eram mais eficazes se um fio de cabelo do alvo, um pedaço de unha, uma peça de roupa, ou qualquer outro objeto pessoal fosse incorporado à cerimônia. Isso reflete a

crença antiga de que as coisas que já estiveram fisicamente ligadas — uma mulher e suas unhas, por exemplo - possuem uma relação "mágica", mesmo a quilômetros de distância. Na falta de tais objetos, palavras podiam ser usadas para fazer a ligação entre o ritual e o alvo. "Enquanto derreto esta cera", diz um feitiço de amor do século I, "que seu coração se derreta por mim. Enquanto queimo essas ervas, que sua paixão arda por mim." Às vezes, ao lançar um feitiço, usavam-se estatuetas de cera ou bonecos de barro e de pano, feitos para representar o receptor. Nos feitiços de amor, os bonecos eram enrolados em uma linha para que o amor da pessoa que recebia o encantamento fosse "amarrado" à pessoa que estava lançando o encanto. No caso de um feitiço de cura, o boneco era recheado com ervas medicinais. Se o objetivo fosse fazer mal (ver **Artes das Trevas),** o boneco era quebrado.

E claro que os feitiços dos contos de fada e da literatura não requeriam tais métodos. Um simples movimento da varinha do mago transformava um tímido poeta em um valente cavaleiro ou fazia uma carruagem sair voando. Em Hogwarts, os professores podem forçar seus alunos a serem honestos enfeitiçando suas penas de escrever com um feitiço anticola durante as provas.

Pedra Filosofal, 10

A coisa mais impressionante a respeito de uma fênix, como Harry descobre enquanto espera no escritório de Alvo Dumbledore, é que periodicamente - a cada quinhentos anos, mais ou menos - esse pássaro lendário pega fogo, é reduzido a cinzas e renasce dessas cinzas.

Na mitologia da antiga Grécia e Egito esse ciclo de morte e renascimento pelo fogo era associado ao ciclo do Sol, que "morria" toda noite, mergulhando o mundo na escuridão, e nascia de novo no dia seguinte. Durante a Idade Média, a fênix passou a fazer parte do simbolismo cristão, representando a morte, a ressurreição e a vida eterna. Hoje, é usada como metáfora para uma recuperação após uma fase ruim. Quando alguém supera uma derrota ou se recupera de uma tragédia terrível, dizemos que essa pessoa "se ergueu das cinzas". A fênix também faz parte, de uma forma um pouco diferente, da mitologia chinesa, onde foi, durante séculos, um símbolo de poder, integridade, lealdade, honestidade e justiça.

Os escritores clássicos da Grécia e de Roma contam que só havia uma fênix no mundo. Ela vivia na Arábia, perto de uma nascente de água fresca onde se banhava todas as manhãs e entoava uma canção encantadora. "Parte de sua plumagem é dourada, a outra parte é vermelha, e ela se parece muito com uma águia tanto na forma quanto no tamanho", escreveu o historiador grego Heródoto, que fazia uma pequena

ressalva, dizendo: "Eu nunca vi o animal, exceto em desenhos." A fênix alimentava-se de olíbano, canela e mirra. Quando sentia que seu fim estava próximo, juntava os galhos e cascas dessas plantas aromáticas e construía um último ninho - alguns o chamavam de pira funerária — no alto de uma palmeira ou de um carvalho. Lá, ela batia suas asas bem rápido até pegar fogo e, então, era reduzida a um monte de cinzas, de onde surgia uma nova fênix, inteiramente reconstituída. Depois de ganhar força e testar suas asas, a nova fênix juntava as cinzas do seu antigo eu, colocava-as dentro de um ovo feito de mirra e o levava para o Templo do Sol, em Heliópolis, no Egito, onde o colocava no altar do deus-sol, Rá. A fênix estava, então, livre para voltar para a Arábia e começar outros quinhentos anos de vida.

Apesar de Fawkes, a fênix de Dumbledore, se parecer com o lendário pássaro da mitologia clássica, ela também possui algumas características da fênix chinesa. E o pássaro chinês, com as garras projetadas e as asas abertas, que geralmente é representado atacando cobras tais como o basilisco. Apesar de não haver precedentes históricos para a habilidade de Fawkes de curar feridas com suas lágrimas ou dar poder a varinhas mágicas com as penas de seu rabo, suspeitamos que ainda há muito para se descobrir sobre esse pássaro notável.

Floresta Proibida

Toda vez que Harry entra na Floresta Proibida tem uma sensação de medo. Isso não é surpresa, pois ele e seus colegas de turma foram advertidos, repetidas vezes, sobre os perigos que espreitam na mata escura. Assim como as florestas dos contos de fadas mais populares são povoadas de **bruxas,** ogros, **duendes** e **trasgos,** o bosque de Hogwarts está repleto de monstros de todos os tipos. O que torna esses lugares tão apavorantes — e tão estimulantes - é que a gente nunca sabe se há algo escondido atrás de cada árvore nos espionando.

A floresta sempre esteve ligada ao risco - aos perigos de se perder, de se encontrar com um desconhecido, de ser devorado por feras. Em meados do século I a.C, Júlio César escreveu sobre viajantes que percorreram uma floresta tenebrosa durante sessenta dias sem conseguir chegar ao fim e que, quando afinal saíram da mata, relataram encontros com criaturas bizarras, que já haviam sido extintas há muito tempo em outros lugares. Para os antigos romanos, limpar e cultivar a terra e construir cidades representava o triunfo da civilização sobre a barbárie. Uma paisagem agradável era aquela criada por mãos humanas, ao passo que a mata indomada era vista como algo feio e

assustador. A melhor maneira que o historiador romano Tácito encontrou para diferenciar seus compatriotas cultos dos bárbaros germânicos, desprezados pelos romanos, foi afirmar que seus inimigos eram "habitantes das florestas".

Séculos depois, na Inglaterra, as florestas continuavam sendo vistas quase da mesma forma. As matas eram consideradas um ambiente próprio para animais e não para homens. Qualquer pessoa que morasse nelas era tida por rude e incivilizada. Um filósofo do século XVII contrastou os habitantes das cidades, "educados e racionais", com os habitantes das florestas e matas, "irracionais e ignorantes". (Algumas pessoas em Hogwarts parecem ter a mesma opinião sobre Hagrid, que, de várias maneiras, é uma criatura da floresta e mora nas suas imediações.) A floresta equivale a tudo o que é estranho, suspeito e fora dos limites da experiência humana normal. De fato, as palavras inglesas *foreign* (estrangeiro) e f*orest* (floresta) derivam da raiz latina *foris,* que significa "fora".

Para quem gosta de uma boa caminhada no bosque ou de acampar de vez em quando, essa visão negativa da floresta pode parecer severa demais. Porém isso tinha um certo fundamento na realidade. Na Europa da Idade Média e do início da era moderna, as florestas muitas vezes eram povoadas por vadios e bandoleiros que não respeitavam as leis nem a vida. Para qualquer pessoa que quisesse esconder-se das autoridades ou fazer

negócios ilegais, uma região de mata fechada proporcionava um lugar ideal para evitar a prisão. Esse detalhe histórico ajuda a explicar por que tantos contos de fadas contêm personagens como a bruxa que captura Hansel e Gretel, ou como o lobo mau de Chapeuzinho Vermelho - vilões sinistros que espreitam nas matas, à espera do momento certo para atacar inocentes. Portanto, a decisão de Lord Voldemort de morar na floresta enquanto recupera suas forças está bem de acordo com a tradição.

Pedra Filosofal, 7

Gato

Por mais bondosa que a velha e grisalha Sra. Norris possa parecer aos olhos de um forasteiro, nenhum aluno de Hogwarts consegue sentir-se inteiramente à vontade na presença da gata de estimação de Argus Filch. Ela está sempre alerta a qualquer sinal de mau comportamento e parece dotada de uma fantástica capacidade de trocar informações com seu mestre, sem dar sequer um simples miado.

Há muito tempo que os gatos têm sido associados à magia e ao sobrenatural. No século XVI eram amplamente conhecidos como companheiros das bruxas e, a exemplo da Sra. Norris, desconfiava-se que tinham a capacidade de se comunicar com seus donos. Em certas regiões da Escócia, essa crença era tão forte que muita

gente se recusava a tratar de questões importantes de família na presença de um gato, com medo de que, mais tarde, uma bruxa pudesse usar contra eles o que tivessem falado.

Segundo certas teorias, porém, os gatos eram mais do que meros espiões das bruxas - eram bruxas disfarçadas. Nicholas Remy, um juiz do século XVI que presidiu centenas de julgamentos por crime de bruxaria, garantiu que quase todas as bruxas que haviam passado por ele transformavam-se facilmente em gatos quando queriam entrar na casa dos outros. Mas, ao contrário da professora McGonagall, que consegue se transformar em gato quando bem entende, as bruxas históricas, segundo diziam, só eram capazes de realizar esse prodígio nove vezes - isso porque os gatos supostamente têm nove vidas.

A função mais comum que cabia a um gato de bruxa era a de um "familiar" (ver **Bruxas).** Antes um criado do que um bicho de estimação, um familiar era considerado um demônio menor, providenciado pelo Diabo para cumprir qualquer tarefa nefasta que uma bruxa pudesse imaginar, desde azedar o leite até destruir um rebanho, causar doenças crônicas ou mesmo a morte dos seus inimigos. Num julgamento do século XVI, uma bruxa confessa afirmou que seu gato, Satã, lhe falava com uma voz cava e estranha, arranjou para ela um marido rico, fez com que ele ficasse manco e matou o seu filho de seis meses, atendendo as ordens dela. No

oeste da Inglaterra, testemunhas afirmaram ter visto uma mulher conhecida como "a malvada bruxa negra de Fraddam" cavalgando pelo céu montada num enorme gato preto, toda vez que saía para procurar venenos e ervas mágicas. Como as histórias desse tipo se espalhavam rapidamente, não é de admirar que as pessoas vivessem apavoradas com os gatos, assim como viviam com medo das bruxas, e tratassem esses animais com a mesma crueldade.

Porém, antes de serem temidos, os gatos foram adorados. Os antigos egípcios foram os primeiros a ter gatos como animais de estimação e, com o tempo, os gatos viraram objetos de devoção religiosa. Isso começou em torno de 2000 a.C, quando a deusa Bastet, em geral retratada com o corpo de uma mulher e a cabeça de um gato, era cultuada como a personificação da fertilidade e da cura. Segundo o historiador grego Diôdoros Sículo, os gatos destinados a viver em templos eram mimados com refeições de pão, leite e postas de peixe do Nilo, e até os seus tratadores ocupavam uma posição elevada na comunidade. Por fim, todos os gatos passaram a ser vistos não apenas como símbolos da deusa Bastet, mas como deuses propriamente ditos. Matar um gato, mesmo por acidente, era um crime passível de pena de morte e, quando o gato da família morria de causas naturais, todos na casa raspavam as sobrancelhas em sinal de luto. Milhares de amuletos de gato eram fabricados e vendidos. Essa adoração pelos

gatos não terminava nem mesmo quando eles morriam. Era importante enterrar um gato com grande respeito, coisa que, naquele tempo, significava embrulhar seu corpo como uma múmia (acreditava-se que a mumificação permitia que os mortos regressassem à vida). No verão de 1888, um lavrador egípcio que escavava sua terra desenterrou um grupo de múmias de gato de dois mil anos de idade que repousavam logo abaixo da areia do deserto - 300.000 múmias de gato! Foi descoberto depois que esse era apenas um entre muitos antigos cemitérios de gatos existentes no Egito.

Por que os gatos foram tão fervorosamente amados e odiados? Muitas superstições relacionadas aos gatos podem facilmente ser ligadas a observações que refletem algumas verdades bastante elementares sobre esses animais. A exemplo de Bichento, o gato de Hermione, a maioria dos felinos detesta ratos. Alguns dizem que o culto egípcio ao gato tinha origem no fato de os gatos protegerem os celeiros e outros locais onde se estocava comida contra o ataque de roedores. Além disso, tendo observado que os gatos matavam víboras mortíferas, os egípcios passaram a crer que o gato era o inimigo natural da cobra, um símbolo tradicional do mal. A excelente visão do gato à noite e o brilho misterioso da luz refletida em seus olhos criaram a idéia de que os gatos eram clarividentes: se conseguiam enxergar no escuro, por que não poderiam também ler os pensamentos ou prever o futuro? A eletricidade estática

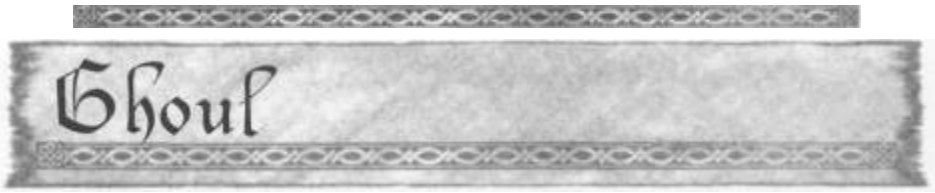
nos pêlos dos gatos - que muda quando o ar fica mais seco ou mais úmido -foi entendida como uma capacidade de prever mudanças climáticas. E a tendência comum dos gatos de parecerem reservados e indiferentes em relação aos humanos levou certas pessoas a vê-los como criaturas "do outro mundo", dotadas de vidas secretas, ou como trapaceiros ardilosos, à espera do melhor momento para dar um bote num bebê adormecido ou transmitir uma conversa entreouvida. Portanto, se você às vezes gosta de acariciar a cabeça de um gato ronronante e de pêlo macio e cochichar um segredo na sua orelha, pense duas vezes: talvez seja melhor contar seus segredos para um cachorro.

Pedra Filosofal, 8

Histórias de gato

Muita gente acha os gatos fascinantes e o folclore está cheio de histórias que atribuem um sentido às mínimas coisas que um gato é capaz de fazer. Segundo uma lenda, quando um gato se mostra brincalhão, é sinal de chuva. Outra lenda diz que só chove quando o gato esfrega a pata nas duas orelhas, ao se lavar. Quando o gato esfrega os bigodes é sinal de que vão chegar visitas, mas quando ele estica as patas na direção da lareira é sinal de que as pessoas que se aproximam da casa não são conhecidas. Quando o gato espirra perto da noiva no dia do casamento é sinal de um casamento feliz, mas três espirros significam

resfriado para todos da casa. Você por acaso quer saber se gatos pretos podem dar azar? Saiba que isso depende de onde você mora. Os americanos tendem a evitar gatos pretos, mas, na Inglaterra, as pessoas acham que eles dão sorte. Nos tempos da rainha Elizabeth, os gatos mais freqüentemente associados às bruxas não eram nem os gatos pretos nem os brancos, mas sim os rajados. Ninguém consegue explicar inteiramente como as cores dos gatos entraram e saíram de moda ao longo dos séculos. Assim, talvez seja mais seguro seguir a tradição galesa, segundo a qual quem tem mais sorte são os que têm em casa ao mesmo tempo um gato preto e um gato branco.



Quem adora coisas nojentas, se diverte com coisas repugnantes e se regala com o que é asqueroso vai se sentir em casa ao ler este capítulo. Pois os demônios de que vamos tratar aqui são conhecidos por escavar sepulturas, desenterrar cadáveres e comer carne humana putrefata. Dito isto, não conseguimos imaginar por que um ghoul tenha resolvido habitar o sótão de Weasley. Isso nos leva a desconfiar do que pode estar guardado ali dentro.

Embora tenham encontrado seu lugar no folclore ocidental, os ghouls surgiram nas lendas antigas do mundo árabe muçulmano, onde pertenciam a uma raça

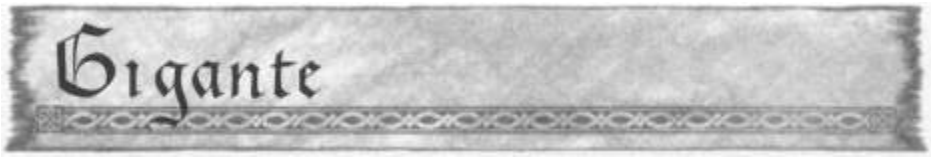
rebelde de espíritos malignos. Basicamente habitantes dos desertos - embora também fiquem à espreita em grutas, vagueiem por regiões despovoadas e farejem locais onde seres humanos tenham morrido recentemente -, esses demônios, com seus hábitos canibais de roubar sepulturas, são temidos em todo o norte da África, no Oriente Médio e na índia. Mesmo consumindo vorazmente todos os cadáveres que encontrem em seu caminho, um ghoul não ficará realmente satisfeito se não matar alguém por conta própria.

Não é possível descrever com exatidão essas criaturas. Alguns contos dizem que parecem um camelo, um boi, um cavalo ou uma avestruz caolha. Outros falam de uma criatura de cabelo desgrenhado, emaranhado, que encobre os olhos. Mas pouco importa sua aparência "verdadeira", pois o ghoul muda de forma constantemente e pode, com facilidade, se transformar e assumir qualquer disfarce capaz de atrair o olhar dos humanos. Às vezes, toma a forma de um viajante solitário que diz conhecer um atalho, atraindo com isso um viajante para o deserto, onde este pode facilmente ser morto e comido. A estratégia predileta do ghoul, porém, consiste em surgir na forma de uma mulher linda, a isca ideal para atrair viajantes do sexo masculino.

O viajante realmente alerta pode se proteger prestando atenção ao único traço físico que esse

demônio nunca consegue disfarçar — os pés. A despeito da forma que assuma, o ghoul terá sempre os cascos de um bode, camelo ou burro. Infelizmente, quando a vítima em potencial chega perto o bastante para perceber que alguma coisa no corpo não combina com o resto, o ghoul já está pronto para fazê-la em pedaços e devorá-la. A única chance do viajante será matar seu agressor com um único golpe na cabeça. Curiosamente, um segundo golpe só servirá para ressuscitar o esfomeado ghoul, que não vai ficar nada satisfeito de terem atrapalhado seus planos de jantar.

Câmara Secreta, 3



Nem sempre é fácil carregar o peso da reputação de seus ancestrais. É sem dúvida por isso que a enorme Madame Maxime insiste em dizer que não é uma giganta - apenas tem "ossos grandes". Os gigantes têm uma reputação ancestral de agirem de forma cruel sem motivos e, como Hagrid acaba percebendo, a maioria dos humanos não convive bem com eles.

Os gigantes estão presentes nos primeiros mitos de criação de numerosas culturas, muitas vezes como uma raça de seres enormes que existiram antes mesmo do que os deuses. A mitologia grega fala dos Titãs, gigantes altos como montanhas e de força tremenda. Nascidos da união da Terra com o Céu, eram medonhos,

com caras peludas, pés escamosos e, em certos casos, várias cabeças. Numa luta pela supremacia, os Titãs travaram uma guerra tão violenta contra os deuses do Olimpo que o universo quase foi destruído. Com a ajuda de Hércules, filho mortal de Zeus, os deuses acabaram vencendo a batalha e mataram ou prenderam todos os Titãs.

Os gigantes desempenham um papel semelhante na mitologia escandinava, na qual os Gigantes Congelados, liderados pelo pérfido Thrym (cujo nome significa "tumulto"), foram os inimigos fundamentais de Thor e dos demais deuses. Nas lendas celtas dizia-se que gigantes malvados chamados Fomorianos tinham sido os primeiros habitantes da Irlanda e, em certos contos, eram associados ao inverno, à neblina, às tempestades, às doenças e às colheitas ruins. O Velho Testamento também menciona uma raça de gigantes, fruto da união antinatural de anjos caídos com humanos. Os gigantes bíblicos, no entanto, não são tão grandes quanto os outros da mitologia. O gigante Golias, famoso por ter sido morto por Davi com uma funda, tinha "apenas" dois metros e noventa.

O folclore inglês, durante muito tempo, reservou um lugar especial para os gigantes, talvez em função da sua importância nos mitos de fundação do país. Geoffrey de Monmouth, na *História dos Reis da Grã-Bretanha* (que na verdade não é um relato histórico verdadeiro, mas sim histórias dos primórdios lendários da Grã-

Bretanha), fala de uma raça de gigantes de três metros e sessenta, capazes de arrancar árvores do solo, pela raiz, como se fossem ervas daninhas num jardim. Segundo Geoffrey, esses gigantes reinaram na Inglaterra até serem derrotados pelos exércitos de Brutus, o fundador mitológico da raça britânica e bisneto do herói troiano Enéias.

Durante a Idade Média, os gigantes se equipararam aos dragões como oponentes dignos dos cavaleiros andantes, que buscavam glória e aventura. Nas lendas do rei Artur e outras histórias épicas, os gigantes representam tudo o que há de mau no mundo: são sanguinários, avarentos, glutões e cruéis. Raptam mulheres, roubam dos vizinhos, matam crianças e às vezes até comem gente. Assim, matar um gigante é um ato de honra e de bondade. Em *Le Morte d'Arthur* (A morte de Artur), escrito por Sir Thomas Malory, publicado em 1485, Sir Lancelot dá prova da sua honra ainda muito jovem matando um par de gigantes malvados que mantiveram três donzelas como escravas durante sete dolorosos anos. O cavaleiro Marhaus conquista a riqueza e a gratidão de seus pares ao matar o gigante Taulard e libertar nada menos do que vinte e quatro donzelas e doze cavaleiros cativos. E o próprio rei Artur se revela o mais talentoso matador de gigantes, derrotando o gigante do monte Saint-Michel, um canibal que derrotara quinze reis e vestia um casaco bordado com os pêlos das barbas deles.

Os gigantes continuaram a ocupar um amplo espaço na imaginação popular muito depois da época da cavalaria andante haver terminado. Nos séculos XVIII e XIX, homens enormes, com um apetite enorme - e, em muitos casos, um desejo ardente de ter esposas de tamanho normal -, viraram rotina nos contos do folclore europeu. Entre eles, os mais conhecidos eram os que envolviam um jovem corajoso, ainda que um pouco descuidado, chamado João. Em "João, Matador de Gigantes", uma história que apareceu impressa pela primeira vez no século XIX mas se passava no tempo do rei Arthur, João é o filho de um lavrador inglês e faz carreira enganando gigantes. Sua primeira vítima foi um gigante de cinco metros e meio, chamado Cormoran, que andava aterrorizando os arredores da Cornualha, roubando e devorando tantas ovelhas, porcos e bois que as pessoas acabaram ficando pobres e famintas. João cavou um buraco bem fundo, que ele cobriu com ramos e folhas, depois atraiu o gigante, que caiu lá dentro, para em seguida ser morto por João. Uma série de vitórias semelhantes rendeu muitas recompensas para João, inclusive uma grande propriedade e a mão da filha do duque. Em "João e o Pé de Feijão", um João bem diferente enfrenta um gigante que mora num castelo nas nuvens (no topo do pé de feijão, é claro) e diz as famosas palavras: "Um, dois, três, sinto cheiro de um inglês", enquanto um João trêmulo está escondido ali perto.

Uma história tão longa de mau comportamento não pode, seguramente, ser atribuído apenas a dois ou três

indivíduos mal-intencionados, portanto é difícil censurar os pais de Hogwarts quando ficam preocupados com o fato de seus filhos estarem tendo aula com um semigigante. Mas, conforme Alvo Dumbledore parece saber, julgar um indivíduo pela reputação da espécie a que ele pertence pode ser enganoso. Em muitas histórias modernas os gigantes são criaturas bondosas que ajudam e protegem humanos de tamanho normal, sobretudo crianças. Eles podem sofrer por deformidades físicas devido a seu tamanho, ou se sentirem isolados, estranhos ou discriminados. Já conhecemos alguns gigantes que são bons, e talvez haja outros por aí. Se os planos de Dumbledore funcionarem, talvez a gente logo descubra.

Cálice de Fogo, 23

Gnomo

Se você está procurando um gnomo, basta olhar o jardim do seu vizinho. Na Europa, nos Estados Unidos e no Brasil, os "gnomos de jardim" - estátuas de gesso decorativas em forma de homenzinhos barbudos, usando chapéus vermelhos pontudos - são enfeites populares. Mas caso seus vizinhos sejam magos, os gnomos deles vão ser muito mais animados do que a versão em gesso.

Na verdade, como sabem os visitantes da horta dos Weasley, os gnomos podem ser uns pestinhas de riso frouxo, que devem ser enxotados como qualquer outro bicho que invada seu quintal.

Ninguém sabe exatamente como os gnomos foram associados aos jardins. Alguns sugerem que, na forma de estátuas, começaram como figuras que expressavam as boas-vindas na entrada de grandes prédios e que depois foram adotados para fins mais pessoais. Outra possibilidade é que essa ligação tenha vindo do folclore, no qual os gnomos eram tradicionalmente associados à terra.

Na tradição alemã, os gnomos, assim como os anões, moram no subsolo, onde garimpam metais preciosos e vigiam tesouros. O extraordinário é que podem movimentar-se através da terra em todas as direções, sem precisarem de um túnel, do mesmo modo que um peixe se desloca através da água. Trabalhadores e de boa índole, o gnomos são normalmente retratados como velhos e corcundas, ou com alguma outra deformidade física. Sua pele tem sempre cor de terra (cinzenta ou marrom) e assim eles se confundem facilmente com o seu ambiente. Quando ameaçado, um gnomo pode, literalmente, dissolver-se no chão ou sumir num tronco de árvore.

Embora existam muitos contos sobre gnomos apreciadores do ar livre, alguns especialistas afirmam que os gnomos viram pedra quando expostos à luz do

dia. Se for assim, talvez alguns dos gnomos decorativos de jardim sejam simplesmente vítimas do excesso de sol.

Câmara Secreta, 3

Quando encontra, pela primeira vez, um grindylow - apertando sua horrorosa cara verde contra o vidro do aquário do escritório do professor Lupin -, Harry nem desconfia que essa experiência ainda lhe será útil na prática. Pois esses demônios aquáticos do folclore inglês habitam o lago de Hogwarts e Harry tem de enfrentá-los como parte de sua segunda tarefa, na busca do Cálice de Fogo.

Por mais autênticos que os grindylows possam ser no mundo da magia, nenhuma criança com mais de dez anos em Yorkshire, única região da Inglaterra onde os grindylows fazem parte do folclore local, admitiria acreditar nessas criaturas desagradáveis. Isso porque os grindylows se enquadram numa categoria especial de seres sobrenaturais, conhecidos como "bichos-papões de berçário". Os bichos-papões de berçário, que nunca são levados a sério pelos adultos, foram inventados para assustar as crianças e afastá-las de atividades perigosas ou proibidas. Não *chegue perto da água senão o grindylow vai puxar você para baixo e comer você!*

Como o grindylow faz parte mais da tradição oral do que da escrita, é difícil apontar suas características físicas. No entanto, se o grindylow for parecido com os espíritos aquáticos Jenny Greenteeth e Peg Powler - seus equivalentes em outras partes da Inglaterra -, terá o rosto de uma *hag,* cabelos compridos e verdes, pele verde e caninos verdes bem pontudos. Talvez por não ser mais um garotinho, Harry consiga compreender que, apesar dessas feições medonhas, basta um leve pontapé na cabeça para livrar-se de uma criatura dessas.

Prisioneiro de Azkaban, 8

Dizem que as ilhas britânicas são povoadas por uma grande variedade de bruxas. Algumas são espíritos benévolos ligados à lavoura e ao ato de fiar, outras são bruxas malévolas, que atormentam e até devoram pessoas. Uma delas é um antigo espírito da natureza, responsável por mudar o tempo e por compor a paisagem natural. Mas todas têm algumas coisas em comum - são mulheres, são velhas e são horrendas. Em inglês, essas bruxas (com as quais obviamente Hermione jamais seria confundida!) são conhecidas como *hag.*

Conviver com *hags* como as que freqüentam o Caldeirão Furado pode ser uma coisa perigosa, pois a maioria está sempre pensando em alguma maldade. Gostam de sentar-se em cima de humanos adormecidos, provocando pesadelos e sufocando sua vítima. Segundo as lendas inglesas, quando a pessoa é "montada por uma *hag* (bruxa)", acorda exausta. Isso, claro, se tiver a sorte de conseguir acordar. Uma peneira de farinha, colocada embaixo da cabeça, evita que uma *hag* monte na pessoa, pois ela seria obrigada a passar através de todos os furos, uma tarefa prodigiosa que lhe tomará a noite inteira.

A *hag* mais famosa na Inglaterra é Annis Preta, uma canibal caolha de pele azul, compridos dentes

brancos e garras de ferro. Dizem que habita os morros de Leicestershire, numa gruta que escavou com as próprias unhas no terreno rochoso. Em frente à sua gruta ergue-se um carvalho grande e velho, no qual sobe para perscrutar o campo em busca de uma presa. Quando uma criança de aspecto apetitoso surge ao alcance da sua vista, ela se atira sobre a vítima e faz um banquete. Quando não está na sua árvore, Annis Preta é vista, muitas vezes, sentada na boca da sua gruta, empoleirada em cima de uma pilha de ossos das suas vítimas.

Um escocês provavelmente reconhecerá a Bruxa da Tempestade, antiga deusa celta também conhecida como Cailleach Bheare. Assim como Annis Preta, a Bruxa da Tempestade tem cara azul e é caolha. Distingue-se por seu cabelo branco, que se parece com ramos murchos e retorcidos, e pelo vestido cinzento e pregueado que sempre usa. Muito ligada ao inverno, diz-se que ela anuncia essa estação quando lava suas roupas no Corrievreckan (literalmente, "o **caldeirão** respingado"), um célebre redemoinho ao largo do litoral da Escócia, muito perigoso para os navios. Também traz consigo uma **varinha mágica,** ou bastão, com o qual golpeia a relva e as plantações, recobrindo-as com geada, todo ano, após o Dia das Bruxas. Segundo a lenda, a Bruxa da Tempestade criou as ilhas Hébridas Internas, jogando pedras e pedaços de turfa dentro do

mar. Muitos lagos e montanhas da Escócia também são atribuídos às suas artes.

Annis Preta na sua árvore.

Prisioneiro de Azkaban, 4

Ter jeito para lidar com plantas pode ser uma mão na roda para um mago. Muitos ingredientes para poções mágicas podem ser obtidos em hortas bem providas, assim como remédios para todo tipo de doença, natural ou sobrenatural — desde espinhas a picadas de cobra, passando por **Petrificação.** Certas ervas podem proteger a pessoa contra artimanhas mágicas de seus inimigos. O segredo reside em saber quais as plantas que produzem determinados efeitos e qual o melhor

modo de cultivar e colher. E disso que trata a herbologia.

As ervas vêm sendo usadas há milhares de anos na magia e na medicina. O estudo sistemático das ervas remonta aos antigos sumérios, que estabeleceram usos medicinais do cariz, do tomilho, do louro e de muitas outras plantas que podem estar em nossos quintais, hoje em dia. O primeiro livro chinês sobre ervas, escrito por volta de 2800 a.C, descreve o uso medicinal de 366 plantas. Os gregos e romanos antigos usavam plantas como remédio, tempero, cosmético, perfume e corante. Os mais supersticiosos também empregavam ervas como amuletos, usados em sachês presos ao redor do pescoço, para afastar maus espíritos, doenças ou alguma maldição de vizinhos contrariados. Na *Odisséia,* de Homero, o herói ganha uma erva chamada "móli" para protegê-lo contra os feitiços de Circe. Em outra passagem da mitologia, as ervas mágicas são associadas a **bruxas,** como Hécate e Medéia, que as empregavam para fazer poções que davam grandes poderes aos seus protegidos e provocavam agonias terríveis aos que elas queriam destruir.

Na Idade Média, quase todos conheciam um rezador ou uma benzedeira local, que usava ervas para curar ferimentos, enfermidades e solucionar todo tipo de problemas pessoais, desde um poço seco até uma sogra mandona. Essas prescrições se apoiavam na crença popular sobre as propriedades mágicas e medicinais das

plantas, cujo conhecimento era transmitido de geração em geração. Muitas curas se baseavam no princípio de que Deus havia estampado em todas as plantas uma imagem visível da sua função na medicina. Assim, bastava observar a planta para saber qual a sua utilidade. A cor das flores ou do fruto, o formato de uma raiz ou folha, a textura de uma pétala ou haste - tudo podia conter pistas das propriedades medicinais de uma planta. Por exemplo, dizia-se que as plantas de flores amarelas, como a vara-de-ouro, curavam a coloração amarela da pele, causada pela icterícia. Já as plantas com folhas ou raízes vermelhas eram usadas para tratar perturbações no sangue ou ferimentos, e com as pétalas purpúreas das iridáceas, remédios para contusões. Se uma planta tinha semelhança com um órgão do corpo humano, pensava-se logo que era benéfica no tratamento desse órgão. A pulmonária, assim chamada por causa das manchas em forma de pulmão existentes em suas folhas, era usada para tratar de males do pulmão, ao passo que a folha de três lóbulos da hepática, que diziam assemelhar-se a um fígado humano, para tratar distúrbios do fígado. As folhas da faia-preta eram usadas para tratar dos tremores sintomáticos da paralisia e, para picadas de insetos, recomendadas flores parecidas com borboletas. Acreditava-se que muitas enfermidades eram causadas por forças sobrenaturais, mas também existiam ervas para cuidar desses casos. A benzedeira ou o herborista

local podiam aconselhar a pessoa a usar uma grinalda de amoras pretas para espantar os maus espíritos, tapar o buraco da fechadura da sua casa com sementes de erva-doce para impedir a entrada de fantasmas e espalhar no chão o suco da dedaleira para se proteger das fadas. Também se acreditava que as ervas exerciam seu poder mágico sobre uma grande variedade de problemas cotidianos. Um viajante com medo de pegar no sono enquanto dirigia sua carroça era orientado a levar artemísia, considerada capaz de afastar o sono por sua mera presença. Uma pessoa em busca de um tesouro talvez recebesse instruções de levar um pouco de chicória, considerada capaz de abrir portas e arcas trancadas. Uma mulher ansiosa para ter filhos podia ser orientada a plantar salsa ao redor de sua casa, e um jovem desejoso de conquistar a garota de seus sonhos talvez fosse aconselhado a colher milefólio, enquanto recitava um encantamento de amor.

Conhecer as plantas úteis para determinados fins era apenas metade da tarefa. Também era crucial saber a hora e a maneira adequadas de colher cada planta. Muitos herboristas acreditavam que as propriedades das plantas, assim como as características das pessoas, sofriam uma influência direta dos movimentos das estrelas e dos planetas. Um entusiasta da botânica astrológica insistia que, "se uma planta não for colhida segundo as regras da astrologia, terá pouca ou nenhuma virtude". Desse modo, as plantas que se supunham

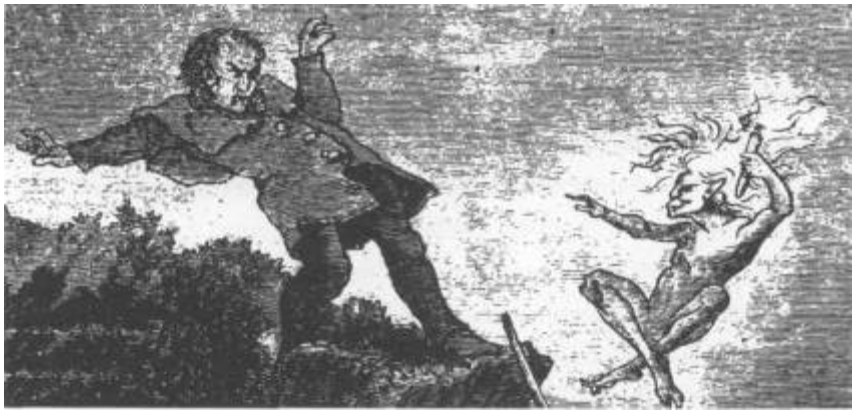
ligadas a Saturno, como a cicuta e a beladona, deviam ser colhidas quando Saturno estivesse na posição adequada no céu, e assim por diante. Um método prático mais simples determinava que era melhor colher as plantas à noite, sobretudo durante a lua cheia, quando as plantas atingiam sua potência máxima. Foi por isso, sem dúvida, que Hermione teve de seguir as instruções com todo cuidado, quando colhia *fluxweed* para fazer a Poção Polissuco.

Mas muitas plantas têm regras bem peculiares. Por exemplo, se a pessoa quisesse que uma simples chicória azul abrisse alguma fechadura, teria de cortar a planta com uma lâmina de ouro, ao meio-dia ou à meia-noite, no dia de São Jaime, 25 de julho. Se a pessoa falasse uma só palavra durante essa tarefa, morreria na mesma hora. E se alguém quisesse usar peônias para proteger os seus animais e a sua plantação contra o mau tempo, seria melhor verificar se não havia pica-paus nas redondezas na hora da colheita. Segundo a lenda, se um desses pássaros visse a pessoa nesse momento, ela ficaria cega. Com todas essas regras, e com tantos perigos de morte, não admira que os alunos de Hogwarts sejam obrigados a passar tantos anos estudando herbologia.

Pedra Filosofal, 8

Rony Weasley não é o único andarilho que se viu atolado na lama, até a cintura, depois de um encontro com o espírito franzino e perneta conhecido como hinkypunk.

No folclore do sudoeste da Inglaterra, diz-se que o hinkypunk se esconde e fica à espreita em regiões remotas, de noite, à espera de um viajante, até por fim acender sua tocha e se mostrar. O andarilho cansado, muito satisfeito de avistar um brilho de luz ao longe, avança em sua direção, julgando ser aquele o seu destino, ou então algum outro viajante, como ele, mais à frente, na mesma trilha. Quando menos espera, cai numa vala, afunda num lamaçal ou despenca de um penhasco - para grande diversão do hinkypunk.



Um viajante quase despenca quando um parente próximo do hinkypunk, o pwca, *do País de Gales, tenta atraí-lo para um penhasco.*

Dizem que muitos espíritos semelhantes — caracterizados por chamas brilhantes e pelo desejo de atrair viajantes ingênuos para uma situação de perigo - vagueiam pela região rural da Inglaterra. O folclore

inglês está repleto de histórias de viajantes que andam em círculos, caem em valas, perdem seus pertences e terminam indo para o norte quando queriam seguir para o sul. Talvez isso ocorra porque boa parte da zona rural inglesa é ocupada por pântanos, brejos e charnecas, cuja travessia é traiçoeira, sobretudo à noite. Em vez de pôr a culpa no próprio terreno, séculos de tradição culparam seres sobrenaturais. Alguns são chamados de demônios, outros de fantasmas e há outros que são classificados como guardiões de tesouros, provocando tentação nos humanos com uma visão de riqueza que é absolutamente impossível de alcançar.

O interessante é que, em muitas partes da Inglaterra, freqüentemente são vistas luzes estranhas, ao longe, sem que estejam sendo carregadas por um ser humano. Porém, na opinião da ciência, o que os viajantes vêem não é nada mais do que a combustão espontânea de gases do pântano, comuns em regiões alagadiças. Mas durante séculos as pessoas acreditaram que essas luzes eram causadas por espíritos malévolos e, em toda parte onde essas luzes surgiram com regularidade, existe uma versão do hinkypunk na tradição local.

Prisioneiro de Azkaban, 9

Hermione e Harry nem tinham idéia da nobre tradição a que se uniram quando montaram Bicudo, o

adorado hipogrifo de Hagrid. Fruto de uma rara união entre um grifo macho (metade águia, metade leão) e uma égua, diz-se que o hipogrifo foi a montaria predileta dos cavaleiros de Carlos Magno, guerreiros dos séculos VIII e IX, cujas aventuras foram contadas e romanceadas por escritores dos séculos seguintes. Embora o hipogrifo, nesses contos heróicos, seja visto como um animal raro mas verdadeiro, a fera alada foi inventada por volta de 1516, por Ludovico Ariosto, autor do poema épico italiano *Orlando Furioso,* que narra as façanhas de diversos cavaleiros de Carlos Magno. Como um grifo, o hipogrifo de Ariosto tem cabeça e bico de águia, patas dianteiras de leão, garras de ave e asas emplumadas, ao passo que o resto do corpo é de cavalo. Originalmente domado e treinado pelo mágico Atlante, o hipogrifo pode voar mais alto e mais depressa do que qualquer pássaro, zunindo de volta para a terra na velocidade de um raio, quando seu cavaleiro deseja aterrissar. Mesmo cavaleiros que normalmente não sentem medo de nada acham isso um pouco assustador, mas se deliciam com a capacidade que esse corcel tem de planar facilmente de um lado do mundo para o outro.

Embora o hipogrifo goste de brincar com as pessoas que tentam capturá-lo, voando para fora de alcance no momento exato em que a pessoa vai segurar suas rédeas, quando montado ele se revela um parceiro leal e disposto a cooperar. Nas mãos do cavaleiro Rogério, o hipogrifo voa por cima dos Alpes, da Itália para a Inglaterra, onde assombra e encanta uma multidão de soldados e fidalgos, ao aterrissar no meio

deles, numa planície. Ao decolar novamente, Rogério e sua montaria seguem para a Irlanda, onde descobrem a linda donzela Angelina sob as garras de um tenebroso monstro do mar. Ao ver a sombra das asas do hipogrifo sobre a água, o monstro abandona sua presa em troca de algo maior e mais saboroso. Quando o hipogrifo salta habilmente e se esquiva, Rogério desarma o monstro com o brilho ofuscante de um escudo mágico. Rogério e Angelina pulam nas costas do hipogrifo e — de um modo bem parecido com Harry e Hermione - partem em busca de novas aventuras.

Prisioneiro de Azkaban, 6

Animais sob julgamento

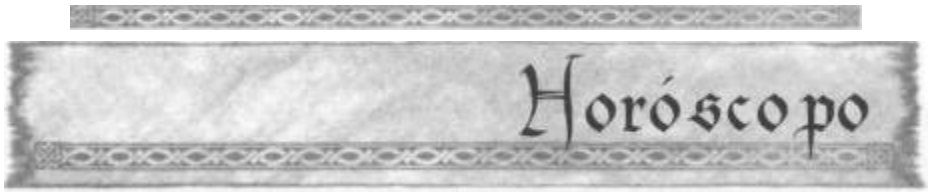
Por mais que condenemos o Comitê de Controle de Criaturas Perigosas por acusar e processar o Bicudo, não podemos acusá-los de ter inventado esse costume curioso. Na Europa, na Idade Média e no início da era moderna, os animais domésticos, bem como os insetos, os roedores e outras pragas comuns, eram freqüentemente acusados de crimes (em geral, assassinato ou destruição de propriedade privada), detidos, aprisionados, processados, sentenciados e às vezes executados. Existem atas de julgamentos cuidadosamente guardadas desde o século IX até o século XIX, com o relato de processos movidos contra

lagartas, moscas, gafanhotos, sanguessugas, caracóis, lesmas, minhocas, ratazanas, camundongos, toupeiras, pombos, porcos, galos, cães, mulas, cavalos e bodes.

No caso dos insetos, o crime era geralmente a destruição de plantações. Como era impossível intimar um enxame de gafanhotos, capturava-se um deles, designava-se um advogado do próprio tribunal e o bicho tinha de responder um processo em nome de todos os demais. Se fosse julgado culpado, todos os gafanhotos recebiam ordem de deixar a cidade, o que eles acabavam fazendo, em algum momento -embora não por ordem do tribunal!

Animais grandes o bastante para serem presos ficavam confinados nas mesmas prisões dos seres humanos e recebiam o mesmo tratamento. Do mesmo modo que faziam com as pessoas, as autoridades torturavam os animais para arrancar confissões. Embora ninguém esperasse que um bicho fosse confessar alguma coisa, a tortura fazia parte do processo judiciário normal e certos juizes acreditavam ter o dever de providenciar a tortura. No fim, isso pode ter até beneficiado alguns animais, pois os acusados que não confessavam sua culpa sob tortura muitas vezes tinham suas penas reduzidas. As penas também podiam ser reduzidas ou canceladas em conseqüência de uma apelação apresentada a um tribunal superior. Num caso do qual temos detalhes, um porco e um burro condenados à forca conseguiram se safar com um

simples tapa na cabeça, depois que um novo juiz reviu o caso deles. Mas, para os animais cuja apelação fracassava, a única esperança era ter um bom amigo que viesse libertá-los, como aconteceu com Bicudo.



Às vezes o dever de casa não tem graça nenhuma. Mas é especialmente chato quando a gente tem certeza de que a tarefa não vale nem o papel em que se escreve. E assim que Rony e Harry se sentem a respeito dos horóscopos que têm de preparar para a aula de **adivinhação.** Ao contrário de milhões de pessoas que, todos os dias, procuram ansiosas as predições do astrólogo nas folhas do jornal, esses magos céticos parecem convencidos de que o movimento dos planetas não afeta nem um pouco o seu futuro.

Pior ainda, organizar um horóscopo do tipo que a professora Trelawney exige dá uma trabalheira enorme. Mais do que uma simples série de previsões, um horóscopo é também um quadro ou mapa minucioso, que mostra a imagem do céu no momento em que a pessoa nasceu. Para fazer seu próprio horóscopo, o candidato a astrólogo precisa saber o dia, o mês e o ano do seu nascimento, bem como o local e a hora exata do dia. Com esses dados em mãos, ele consulta as "efemérides" — um livro que registra as posições diárias do Sol, da Lua e dos planetas - para determinar onde

cada corpo celeste se encontrava no momento em questão. Como as efemérides indicam as posições apenas para um determinado momento do dia e para uma posição geográfica específica (em geral, meio-dia ou meia-noite, em Greenwich, Inglaterra - local internacionalmente aceito, desde 1884, para se medir o tempo e a longitude), um astrólogo precisa fazer uma série de cálculos matemáticos para determinar a configuração do céu na hora e no local de nascimento da pessoa em questão.

Em seguida insere-se essa informação num mapa astrológico que mostra a posição de todos os planetas dentro dos signos do zodíaco, a **distância** entre os planetas e os ângulos formados por **linhas** traçadas entre os planetas. Usando essa informação e um conjunto tradicional de significados associados a cada planeta e a cada signo do zodíaco (ver **Astrologia),** o astrólogo forma um quadro geral da personalidade, dos talentos, das forças e fraquezas da pessoa que o consulta.

Para fazer previsões, como se exige dos alunos de Hogwarts, é preciso consultar de novo **as** efemérides para determinar a posição futura dos planetas. O astrólogo irá, então, comparar essas posições planetárias às posições assinaladas no mapa do dia do nascimento para avaliar o que vai acontecer. Mas um aluno talentoso talvez ache mais fácil seguir o conselho de Rony e simplesmente inventar tudo.

Astrônomos ingleses ganhavam a vida jazendo horóscopos em feiras e festas.
Neste desenho do século XVII, o astrólogo não está observando
o mapa astrológica sobre a mesa, e sim o saco de dinheiro.

Cálice de Fogo, 14

No Nepal, ele é chamado de *rakshasa,* palavra do sânscrito que significa "demônio". Se você vive no Canadá, é provável que você o chame de *sasquatcb* (palavra indígena que denomina "homem peludo"), enquanto nos Estados Unidos ele é conhecido simplesmente como *pé-grande.* O nome mais adequado, no entanto, é "iéti", e acredita-se que ele vague pela Terra há milênios. Relatos de sua existência remontam

ao século IV a.C. e continuam surgindo até hoje. Várias pessoas afirmam ter visto um, mas não há muitos indícios de que a criatura seja real. A pessoa mais indicada para falar do assunto, contudo, seria Rúbeo Hagrid, já que na língua do Tibet *yeti* significa "criatura mágica".

De acordo com a maior parte das lendas populares, o iéti típico tem de dois a três metros de altura, braços longos, cara de macaco e nariz achatado. Os jovens da espécie são cobertos por uma espessa camada de pêlo avermelhado, que vai ficando preto à medida que eles se tornam adultos. Extraordinariamente fortes, os iétis são capazes de arremessar rochas como se fossem bolas de tênis. São também extremamente rápidos graças a seus grandes pés — duas vezes mais rápidos que os melhores corredores humanos — e se comunicam através de rugidos altos e uivos sibilantes. Infelizmente, o iéti não é grande fã de higiene pessoal: praticamente todas as lendas dão ênfase ao terrível odor da criatura. Dizem até que o cheiro é tão ruim que faz os cabelos se retorcerem e os olhos lacrimejarem.

Com uma aparência tão peculiar, você poderia pensar que é fácil achar um iéti. Mas nem mesmo o professor Gilderoy Lockhart, que alega ter passado *Um Ano com o Iéti,* foi capaz de algo diferente do que outros investigadores encontraram. Em primeiro lugar, todos sabem que o iéti é tímido, e as centenas de expedições que tentaram localizar a criatura só resultaram em

fotografias embaçadas e pegadas que são, em sua grande maioria, consideradas falsificações. Sir Edmund Hillary, o explorador inglês que foi a primeira pessoa a chegar ao topo do monte Everest, conduziu uma busca extensiva no Himalaia atrás dessa criatura difícil de ser encontrada (apelidada de "O Abominável Homem das Neves" pelos jornalistas). Tudo que ele achou foi um crânio enorme e algumas pegadas de um tamanho que não se encontra nas sapatarias.

As coisas se tornam ainda mais difíceis porque os lugares freqüentados pelo iéti não são lá muito acolhedores. Algumas criaturas foram vistas em partes amenas da Austrália (onde os habitantes locais os chamam de *Yowies),* nas ilhas Queen Charlotte (lá, ele é chamado de *Gogete* e acreditam que tenha surgido muito antes dos humanos), no Oriente Médio e, mais recentemente, em Spalding, Idaho. No entanto, os lugares onde ele prefere viver - as Montanhas Rochosas, o Himalaia e o Outback (deserto australiano) — possuem condições muito difíceis para os viajantes humanos.

O último obstáculo é o fato de essas criaturas não gostarem muito de receber visitas. Alguns relatos sugerem que o iéti é dócil, contanto que não se sinta ameaçado, mas outros descrevem seu comportamento em relação às pessoas como sendo muito violento. O antigo presidente dos Estados Unidos Theodore Roosevelt contou o caso de um amigo que era caçador e que havia se aventurado no território do iéti com outro colega. A criatura, assustada com a fogueira do acampamento, permaneceu na floresta e não se aproximou dos caçadores durante alguns dias. Depois de

algum tempo, no entanto, ela superou o medo e os atacou. Um dos caçadores teve uma morte bastante desagradável, enquanto o outro teve sorte e viveu para contar a história.

Portanto, se você estiver vagando pelo Himalaia em meio à neve que cai, notar um enorme vulto vermelho e sentir um perfume agradável que lembra o cheiro de lixo podre, pare e acene educadamente - afinal de contas, você está na presença de uma celebridade. Em seguida, arrume suas coisas e vá embora rapidamente. O iéti pode ser apenas uma doce "criatura mágica", mas é melhor não ficar por perto para descobrir.

Câmara Secreta, 6

Embora as aulas de Hogwarts, em sua maioria, pareçam orientadas conforme as necessidades de bruxas e magos europeus, o sensato professor Lupin sabe que nunca será perda de tempo prevenir-se contra demônios e monstros de terras distantes. Assim, ele apresenta aos seus alunos da terceira série, no curso de Defesa contra Artes das Trevas, uma aula sobre o kappa, um espírito anfíbio do folclore japonês, que arrasta suas vítimas,

homens e animais para dentro da água, onde as afoga e as mutila.

Os kappas vivem em rios, lagos e lagoas, mas nunca hesitam em subir à terra firme em busca de sua presa. Tradicionalmente os contos os retratam como mal-intencionados, ávidos para sugar as entranhas de sua vítima e beber o seu sangue. É dito que adoram especialmente o fígado humano. Mas também são representados como inteligentes e honrados. Diz-se que a humanidade aprendeu a arte de curar fraturas de ossos com um kappa, que ofereceu esse conhecimento em troca do seu braço, amputado numa de suas aventuras de pilhagem. Os braços e as pernas do kappa, quando presos de novo ao corpo, ficam como novos em questão de dias.

Quando plenamente desenvolvido, um kappa tem o tamanho de uma criança de dez anos. Sua pele é escamosa e verde-amarelada,- tem cara de macaco e costas de tartaruga; as mãos e os pés têm membranas, para nadar mais facilmente. Talvez seu traço físico mais característico seja uma depressão em forma de pires no topo da cabeça, que deve sempre conter água, para que o kappa possa conservar seus poderes sobrenaturais e sua força extraordinária quando está em terra. Portanto, o melhor método para subjugar um kappa é cumprimentá-lo muitas vezes, curvando a cabeça, como fazem os japoneses. Como é uma criatura de uma cortesia fora do comum, o kappa vai sentir-se obrigado a

curvar a cabeça, em resposta. Após vários cumprimentos com a cabeça, todo o líquido terá se derramado do topo do crânio do kappa e ele será forçado a voltar para o seu lar aquático.

Outra estratégia para aplacar um kappa mal-intencionado é lhe dar pepinos para comer, pois todos sabem que é seu alimento predileto. Diz-se que riscar o nome dos familiares na casca de pepinos e depois jogá-los dentro da água protege essas pessoas contra os kappas, que, ao aceitarem os pepinos para comer, ficam moralmente obrigados a não fazer mal a essas pessoas. Essa ligação lendária entre kappas e pepinos tornou-se um elemento tão arraigado na cultura japonesa que o *sushi* recheado com pepino é hoje chamado de *kappa maki.*

Prisioneiro de Azkaban, 9

A Copa do Mundo de Quadribol pode não estar cheia de ouro, mas vale milhões para os times da Bulgária e da Irlanda, quando a disputam no principal torneio esportivo dos bruxos. Quando os irlandeses saem vitoriosos, não têm do que reclamar quanto ao desempenho de seus exuberantes leprechauns [duendes] animadores de torcida. Porém, segundo a maioria dos testemunhos, os encontros entre seres humanos e leprechauns raramente são tão harmoniosos.

Embora essas fadas do folclore irlandês passem a maior parte do tempo fabricando sapatos, não é segredo para ninguém que os leprechauns também vigiam antigos depósitos subterrâneos de ouro e outros tesouros. Segundo a lenda, os humanos podem partilhar essas riquezas, mas só se forem espertos o bastante para capturarem um leprechaun e obrigá-lo a ceder suas riquezas em troca da sua liberdade. Isso não é nada fácil, pois esses homenzinhos (só existem leprechauns machos) são extremamente espertos e em geral descobrem um jeito de passar a perna nos humanos. Um conto típico começa com um viajante que parte no encalço de um leprechaun, depois de ouvir um som fraco de marteladas, vindo de uma floresta fechada ou de uma campina. Quando descoberto, o leprechaun costuma mostrar-se bem amistoso, até seu visitante pedir que revele a localização do seu ouro. Aí ele pode ficar

furioso, negar que tenha ouro, apontar para um enxame de abelhas imaginário, para uma árvore à beira de desabar, ou fazer qualquer coisa que puder imaginar a fim de distrair o viajante. No instante em que a pessoa olhar para o lado, o leprechaun vai desaparecer. Se esse truque falhar, existem muitos outros. O leprechaun pode se mostrar espantosamente generoso e, com um piscar de olhos, entregar um pesado saco de moedas de ouro. Mas, conforme os torcedores da Copa do Mundo de Quadribol aprenderam quando se viram sob uma chuva de ouro dos leprechauns, é melhor não sair por aí gastando esse dinheiro, pois o presente logo vai se transformar em cinzas ou desaparecer completamente.

As representações modernas dos leprechauns em geral mostram um homenzinho todo vestido de verde. Mas, tradicionalmente, um leprechaun bem-vestido seria visto usando uma jaqueta vermelha com botões prateados brilhantes, meias azuis ou marrons, sapatos grandes com grossas fivelas de prata e um chapéu enfeitado ou de três bicos. Medindo de 15 a 60 centímetros de altura, os leprechauns podem ter um aspecto malandro ou nobre. Muitos usam barba e fumam cachimbo. Quando trabalham, os leprechauns costumam usar um avental de couro de sapateiro e levar um martelinho, para fazer ou consertar um sapatinho do tamanho dos pés de uma fada. Pelo visto, os leprechauns não tratam

suas colegas fadas muito melhor do que tratam os humanos, pois só dão a elas um pé de sapato, nunca um par. Na verdade, alguns estudiosos acreditam que a palavra leprechaun derivou do gaélico *leith bhrogan,* que significa "fabricante de um sapato". Mas talvez o fracasso dos leprechauns para fazer pares seja apenas fruto de uma distração, pois muitas vezes ficam meio altos de tanto beber cerveja feita em casa.

Cálice de Fogo, 8

O lavrador e o leprechaun

Eis um típico conto de leprechaun, transmitido de geração em geração, na Irlanda:

Um lavrador trabalhava na sua plantação quando avistou um homenzinho escondido embaixo de uma folha. Sabendo que devia ser um leprechaun, o lavrador rapidamente agarrou o homenzinho e lhe perguntou onde estava o seu ouro. O leprechaun parecia ansioso para fugir e logo revelou que seu tesouro estava enterrado embaixo de um arbusto ali perto. Segurando com todo o cuidado o seu pequenino prisioneiro, o lavrador seguiu para o local indicado. Descobriu que o arbusto ficava em um campo com centenas de arbustos idênticos. Como não tinha à mão nenhuma ferramenta para escavar, o lavrador tirou uma de suas meias vermelhas e a amarrou a um galho para marcar o arbusto que o leprechaun tinha indicado. Enquanto seguia para casa a fim de pegar uma pá, o leprechaun argumentou que não havia mais necessidade dos seus

serviços e pediu para ser libertado. O lavrador concordou, mas não sem antes fazer o leprechaun prometer que não ia tirar a meia do lugar nem retirar o ouro debaixo da terra. O lavrador até que foi esperto, mas não o bastante. Quando voltou para mesmo o campo, poucos minutos depois, todos os arbustos estavam marcados com uma meia igualzinha!

Onde Rony vê um inocente chapéu-coco, a professora Trelawney vê um taco ameaçador. Onde ele vê uma ovelha, ela vê um terrível cachorro negro conhecido como **sinistro.** Os dois estão olhando para o fundo da xícara de chá de Harry, praticando uma forma de **adivinhação** bastante popular chamada de *teimancia/tasseomancia,* ou seja, a leitura da sorte nas folhas do chá.

O hábito de ler a sorte examinando folhas de chá começou na China, provavelmente durante o século VI. O chá não era conhecido no Ocidente até 1609, quando os comerciantes holandeses começaram a importá-lo do Oriente. Apesar de a nova bebida ter sido vista inicialmente com uma certa desconfiança, já era consumida na França em 1636 e, em 1650, chegou às lojas da Inglaterra, onde se tornou um artigo essencial da vida cotidiana. Em meados do século XVII, o consumo

de chá estava bastante difundido e suas folhas eram lidas por adivinhos em quase toda a Europa.

Os conceitos por trás da leitura das folhas de chá não eram inteiramente novos para os europeus, visto que os romanos antigos liam a sorte por meio da *oinomancia* - a interpretação dos sedimentos concentrados no fundo de uma taça de vinho - e os adivinhos medievais estudavam os desenhos formados pela cera e chumbo derretidos, entre outros materiais. A nova arte, contudo, exigia que se conhecesse a maneira correta de preparar a xícara de chá para ser lida, assim como o conhecimento do significado de dezenas, se não centenas, de imagens que podiam aparecer em seu fundo. Durante os séculos XVIII e XIX, brochuras fáceis de encontrar forneciam aos curiosos instruções para cada etapa da teiman-cia/tasseomancia (do árabe *tass,* "taça" ou "xícara", e do grego *mancy,* "profecia"). Assim, a prática passou a ser usada não apenas nos fundos das lojinhas dos adivinhos, mas também nos salões dos ricos.

Os detalhes exatos dos métodos para ler as folhas de chá variam um pouco, mas o processo descrito aqui

representa a maioria das abordagens. O chá (de preferência um chá preto, da China ou Índia) é preparado com folhas soltas e servido em uma xícara de cor clara sem usar um coador. A pessoa que terá a sorte lida bebe o chá, deixando uma pequena quantidade de líquido e todas as folhas no fundo. Depois de mexer o resíduo três vezes, ela vira a xícara de cabeça para baixo sobre o pires e bate três vezes no fundo para a maioria das folhas caírem. O adivinho, então, pega a xícara e examina o desenho das folhas que ficaram coladas no fundo e nos lados.

O que podemos aprender com restos em uma xícara de chá? Bem, os que lêem folhas de chá dizem que conseguem ver aquilo que está para acontecer. Padrões de linhas, pontos e formas geométricas, assim como imagens que lembram plantas, animais e objetos têm significados específicos. Uma única linha reta, por exemplo, indica planejamento cuidadoso e paz de espírito. Duas linhas paralelas significam que uma jornada gratificante o aguarda. Um círculo com uma cruz em cima é, em geral, um mau sinal, pois sugere um confinamento forçado, como ser preso ou hospitalizado, enquanto uma árvore indica sucesso, e uma semente, saúde. Quanto mais perto a imagem estiver da borda da xícara, mais cedo o que ela prediz irá acontecer. Supostamente, um acontecimento indicado por uma imagem no fundo da xícara só ocorrerá em um futuro distante.

Assim como a professora Trelawney, muitos adivinhos afirmam que apenas as pessoas com uma habilidade psíquica bem desenvolvida podem ler as folhas de chá corretamente. De acordo com essa teoria, as folhas estimulam os poderes intuitivos do adivinho, que é, então, capaz de ver o futuro e perceber verdades que de outra forma permaneceriam ocultas. Isso não impede, no entanto, que milhares de pessoas sem poderes mediúnicos experimentem a teimancia/tasseomancia só por diversão. Se você quiser tentar, mas não tiver um exemplar de *Esclarecendo o Futuro* em mãos, pode usar as interpretações tradicionais que listamos abaixo:

Abelha	Encontro com amigos
Abóbora	Relacionamento amoroso
Adaga	Ameaça de inimigos
Agulha	Respeito por outros
Âncora	Viagem
Anel	Casamento
Aranha	Sorte, dinheiro
Arco-íris	Sorte
Arma	Perigo, guerra, catástrofe
Árvore	Sucesso

Asas	Novidades
Asno	Necessidade de paciência
Balança	Justiça, sucesso com a lei
Balão	Problemas indo embora
Banana	Viagem a negócios
Bandeira	Perigo
Barco	Visita de um amigo
Bengala	Necessidade de apoio
Bode	Infortúnio
Boi	Discussões com amigos
Borboleta	Felicidade
Cachimbo	Novas idéias
Cachoeira	Fartura
Cachorro	Amigos fiéis
Cadeira	Hóspede inesperado
Camundongo	Insegurança financeira
Canguru	Viagem inesperada
Caranguejo	Inimigo à espreita
Cardo	Grandes ambições

Casa	Estabilidade
Ceifeira	Boa colheita ou prenuncio de morte
Cetro	Mais responsabilidades
Chaleira	Um lar amigável
Chapéu	Uma nova situação de trabalho
Chave	Solução de um mistério
Chifre	Fartura
Círculo	Amor
Coelho	Sucesso
Cogumelos	Conte com atrasos
Corda	Assuntos delicados
Coruja	Escândalo, problemas de saúde
Cruz	Problemas à frente
Diamante	Um presente caro
Dragão	Mudanças
Envelope	Novidades
Escada	Melhoria a caminho
Escada de mão	Avanço, movimento, sucesso

Escorpião	Complô inimigo
Espada	Discussão com um amigo
Esqueleto	Doença
Esquilo	Prosperidade futura
Estrela	Sorte
Fechadura	Notícias indesejadas
Ferradura	Sorte
Flecha	Más notícias em uma carta
Flores	Amor, honra, estima
Folha	Sorte
Galho de árvore	Nova amizade
Ganso	Um convite
Garfo	Desvio de um objetivo
Gato	Traição
Girafa	Um desentendimento
Guarda-chuva	Aborrecimentos
Homem	Um visitante inesperado
Instrumentos musicais	Boas companhias
Janela	Ajuda de um amigo

Lagarto	Inimigos ocultos
Lamparina	Ganhos financeiros
Leão	Amigos prestativos
Livro	Atenção, aprendizagem
Lua	Amor
Luva	Sorte e honra
Mão	Amizade
Martelo	Vencer as dificuldades, trabalho duro
Mesa	Uma reunião agradável
Moeda	Pagamento de dívidas
Montanha	Viagem ou obstáculo
Morcego	Decepção
Ninho	Abrigo
Nó	Perigo adiante
Nuvens	Dúvida
Olho	Tenha cuidado
Ovelha	Sorte
Ovo	Fertilidade, filhos
Pá	Prosperidade na indústria
Papagaio	Transtorno

Pássaro	Sorte
Peixe	Notícias de longe
Pena	É preciso se esforçar mais
Pêndulo	Indecisão
Pomba	Sorte
Ponto de interrogação	Incerteza, mudança
Porco	Dificuldades no relacionamento
Rã	Melhoria nos negócios
Rato	Perigo, perda de bens
Relógio	Cura de uma doença
Remo	Problemas temporários
Rosto	Novos amigos
Sapato	Mudança de carreira
Semente	Saúde
Sereia	Tentação
Serpente	Falsidade, tentação
Serra	Problemas com um estranho
Sinos	Boas-novas
Sol	Felicidade constante

Taça de vinho	Novas amizades
Tambor	Fofoca
Tartaruga	Crítica
Teia	Intriga, complicações
Tesoura	Palavras ofensivas, desentendimentos em família
Triângulo	Acontecimento inesperado
Uvas	Bons momentos com os amigos
Vaso	Um amigo precisa de ajuda
Violão	Romance em vista
Violino	Solidão
Xícara	Grande sucesso

No folclore do mundo inteiro, um lobisomem é um ser humano capaz de se transformar em um lobo extraordinariamente feroz. Ativo somente à noite e, com freqüência (mas não sempre), em época de lua cheia, ele

mata homens, mulheres, crianças e animais domésticos, dilacerando suas gargantas com as garras e presas. Em algumas histórias, um homem que se torna um lobisomem é uma vítima involuntária de genes ruins, de uma maldição, ou da mordida de outro lobisomem (como é o caso de certo professor de Hogwarts). Por mais que abomine o mal que causa, ele é incapaz de controlar suas ações.

Em outras narrativas, um **bruxo** decide em sã consciência tornar-se um lobisomem - em geral com a ajuda de um cinto encantado ou de um ungüento especial - para poder levar a cabo seus terríveis feitos, normalmente em associação com o Diabo. Apesar de os lobisomens serem quase sempre homens, também há histórias de mulheres e crianças lobisomens.

Histórias de homens-lobos existem desde a antigüidade. A mitologia grega nos trouxe a história de um tirano sanguinário chamado Licaón que deixou Zeus extremamente furioso ao lhe servir a carne de uma criança. Como punição, Zeus o transformou em um lobo, mantendo apenas alguns de seus traços humanos. Essa história é a origem da palavra "licantropo", que também significa lobisomem, e "licantropia", que é uma doença mental. Os escritores gregos do século IV a.C. escreveram sobre a crença

popular em lobisomens e, já no século I d.C., o naturalista romano Plínio o Velho escrevia sobre essas criaturas como se realmente existissem.

As crenças e lendas de lobisomens estavam profundamente enraizadas na Europa no início da Idade Média. Ao contrário do que se pode esperar, a imagem do lobisomem nessa época não era de todo má. Enquanto, em algumas histórias, madrastas malvadas e vilões eram lobisomens, em outras o lobisomem podia ser um herói, um santo ou um personagem cômico. Em uma famosa história francesa, quando um nobre confessou a sua mulher que era um lobisomem, ela e seu amante roubaram suas roupas ao vê-lo se transformar novamente. Incapaz de retomar a forma humana sem suas roupas, o nobre foi capturado como lobo. Ele acabou se tornando o animal de estimação do rei até a verdade ser revelada. Então, suas roupas foram devolvidas, a mulher má e seu amante foram banidos e o nobre lobisomem saiu-se vitorioso. Em outra lenda, as pessoas de uma pequena aldeia ficaram assustadas ao ver um lobo correndo pela rua principal para pular em um pedaço de carne pendurado para secar. Tendo perdido o alvo, o lobo caiu em um poço. Quando as pessoas olharam para o fundo do poço, viram uma mulher nua e muito envergonhada!

No século XVI, no entanto, os lobisomens deixaram de ser retratados como heróis ou figuras engraçadas. Em vez disso, passaram a ser vistos como uma verdadeira ameaça. A medida que a caça às bruxas

ganhava ímpeto em toda a Europa, dezenas de pessoas na França, Alemanha, Suíça e Itália foram presas, julgadas e executadas por serem lobisomens. Os caçadores de bruxas alegavam que os lobisomens eram, na verdade, bruxas ou magos que, tendo feito pactos com o Diabo, podiam se transformar em lobos. Acusados de atos medonhos, tais como assassinato em massa e canibalismo, muitos dos supostos lobisomens confessavam sob tortura.

Mais de uma dúzia de livros foram publicados nesse período. Muitos descreviam como os magos se preparavam para a transformação tirando a roupa e esfregando no corpo um ungüento mágico feito de raiz de beladona, sangue de morcego, potentilha, meimendro, fuligem e uma variedade de outros ingredientes igualmente esquisitos e nojentos. Em seguida, o mago vestia uma pele de lobo ou um cinto encantado e proferia encantamentos ao Diabo, que lhe concedia força e velocidade sobrenaturais, podendo assim satisfazer seu apetite pela carne e sangue humanos.

Não é à toa que os julgamentos de lobisomens ocorriam em lugares onde o problema com lobos reais era bastante sério. A população de lobos aumentou repentinamente na Europa Continental depois que a grande peste do século XIV levou ao abandono terras que antes eram usadas para a agricultura. Apesar de os lobos atacarem mais freqüentemente animais

domésticos do que pessoas, vez por outra matavam alguém e tais incidentes eram geralmente atribuídos aos lobisomens. Na Inglaterra, onde os lobos se tornaram extintos desde o século XVI, as histórias de lobisomens são bastante raras.

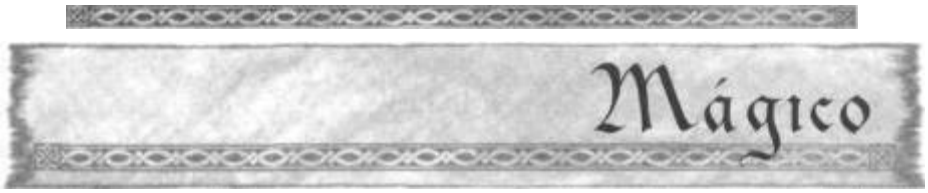
Prisioneiro de Azkaban, 17

Lobisomens de verdade

Por que tantas pessoas acreditavam que os homens podiam mesmo se transformar em lobos? Uma explicação médica sugere que pelo menos alguns supostos lobisomens foram levados a julgamento porque realmente *pareciam* lobisomens, devido a uma rara doença genética conhecida como hipertricose. As vítimas dessa doença desenvolvem uma densa camada de pêlos que cobre as bochechas, a testa, o nariz e as pálpebras. Em alguns casos, todas as partes do corpo, exceto as palmas das mãos e as solas dos pés, ficam peludas, fazendo com que os portadores da doença pareçam ter saído de um estúdio de maquiagem de Hollywood. Os médicos chamaram o gene responsável por essa doença de "gene do lobisomem".

Outra doença genética igualmente rara, chamada "porfiria", pode explicar alguns traços aparentes de lobisomem. Essa doença causa extrema sensibilidade à luz, fazendo com que seus portadores em geral saiam apenas à noite, assim como os lobisomens. A medida que a doença progride, começa a causar feridas e marcas na

pele, que podem facilmente ser interpretadas como as feridas que os lobisomens adquirem enquanto correm pela floresta caçando suas presas. Além disso, a porfiria faz os dentes e as unhas ficarem vermelhos, levando a crer que uma refeição sangrenta acabou de ser consumida.



Mago. Bruxo. Feiticeiro. Vidente. Adivinho. Encantador. Ilusionista. Estas são apenas algumas das muitas faces de um mágico.

Um mágico é simplesmente uma pessoa que faz mágica, seja ela "autêntica", como a de Alvo Dumbledore, ou algo que apenas parece mágico, como o feitiço lançado por um mago ou bruxa de aldeia, ou as célebres fugas do mágico Harry Houdini.

Quase todas as culturas do mundo criaram histórias de mágicos lendários capazes de voar pelo céu, desaparecer ou fazer surgir banquetes do nada. Todas as culturas têm também os seus mágicos históricos, autênticos, que alegavam ter poderes especiais e empregavam diversas técnicas para realizar feitos aparentemente mágicos. Embora não possamos fazer justiça a todos os mágicos do mundo, eis alguns tipos fundamentais:

O MÁGICO LENDÁRIO

A forma mais pura de mágica é feita pelos magos e pelas bruxas da mitologia, da lenda e dos contos de fada, que podem fazer tudo o que desejam. Podem voar, estar em dois lugares ao mesmo tempo, desaparecer e reaparecer, criar qualquer objeto que desejem, mudar sua própria forma e a dos outros, falar com os animais, dar vida aos objetos, prever o futuro, curar doenças e viajar através do tempo. Alguns mágicos lendários têm grande conhecimento de poções e feitiços, mas muitas vezes isso é desnecessário. Em geral, basta uma palavra mágica e um aceno com a varinha.

As histórias de mágicos lendários remontam a milhares de anos. No Egito antigo, quando os rituais mágicos faziam parte da cultura cotidiana, as histórias fantasiosas sobre os poderes de mágicos famosos nunca deixaram de encantar os ouvintes. Em um conto fascinante, passado no tempo do rei Quéops (2600 a.C), o mágico Jajamanekh resolveu ajudar uma jovem que havia deixado cair seu enfeite de cabelo, de turquesa, nas águas de um lago próximo ao palácio real. Com algumas palavras mágicas, Jajamanekh simplesmente levantou metade do lago, colocou em cima da outra metade e recuperou o enfeite de cabelo da jovem maravilhada.

Na literatura da Grécia antiga, os mágicos lendários costumavam ser mulheres. A feiticeira Circe e sua sobrinha Medéia podiam transformar homens em animais, devolver a juventude aos idosos e adivinhar o

futuro. O poeta romano Virgílio fala do mago Moeris, que podia transferir plantações de um campo para outro, transformar-se em **lobisomem** e devolver a vida aos mortos.

Na Idade Média, os mágicos lendários mais famosos estavam nos relatos maravilhosos das aventuras de cavaleiros andantes, donzelas virtuosas e reis nobres. **Merlim,** conselheiro do rei Arthur, foi o mais famoso deles, conhecido por seu poder de transformar a noite em dia, criar exércitos fantasmas, prever o futuro e assumir diversas formas humanas e animais. Os leitores de *Orlando Furioso,* uma aventura épica italiana escrita em 1516, conheciam uma espécie diferente de mágicos, feiticeiros e encantadores, que pareciam empenhados numa guerra interminável uns contra os outros, no esforço de alcançar a vitória por meio da magia. Num episódio, o mago Atlante lança um feitiço sobre o cavaleiro Astolfo (que monta o famoso **hipogrifo),** lhe dando a aparência de um animal, um gigante e um pássaro, tudo ao mesmo tempo, conforme o ângulo de quem o vê. Mais adiante, na história, a feiticeira Melissa se transforma e adquire a mesma aparência de Atlante, a fim de resgatar o herói do livro, Rogério, que havia sido enfeitiçado por outro mago!

Os leitores de hoje se fascinam com novos mágicos, cujos poderes não são menos maravilhosos do que os dos feiticeiros antigos. Como todos os mágicos famosos, os magos modernos podem encantar e

transformar não apenas uns aos outros mas também a nós. Durante o ano escolar, podem todos ser encontrados no mesmo endereço — a Escola de Bruxaria e Magia de Hogwarts.

O XAMÃ

O tipo mais antigo de mágico histórico é o feiticeiro tribal, também conhecido como curandeiro ou xamã. Os xamãs foram os primeiros médicos, sacerdotes e especialistas no sobrenatural. Seus métodos remontam a pelo menos 30.000 anos e ainda hoje sobrevivem em certas culturas. Em muitas sociedades tribais, o xamã ocupava uma posição de poder e prestígio, só superada pelo chefe da tribo. Tinham muitas responsabilidades, como, por exemplo: a cura e a adivinhação; a comunicação com o mundo dos espíritos; a garantia do suprimento de comida através de magia que ajudasse na caça, na pesca e na fertilidade das colheitas; encontrar pessoas e objetos perdidos; localizar e identificar ladrões; proteger a aldeia e derrotar seus inimigos. Os xamãs faziam amuletos e talismãs, executavam rituais, lançavam feitiços e conheciam as propriedades médicas das plantas, ervas e minerais. Também eram guardiões das tradições e da mitologia da tribo.

Em certas culturas, o xamã herdava seu posto. Em outras, era indicado por seu antecessor. Às vezes o xamã era uma pessoa aparentemente comum que recebia um "chamado" para a função, por meio de um sonho, visão ou mediante alguma experiência fora do normal. Ele se

retirava, então, para a mata, onde vivia isolado, como um animal selvagem, durante semanas ou meses, enquanto aprendia a controlar seus dons. Muitas vezes jejuava por longos períodos. De acordo com a tradição, em algum momento ele teria um sonho ou visão em que receberia instruções de um espírito animal guardião a respeito do seu futuro, dos seus poderes e do seu papel na comunidade. Depois disso voltaria para a sociedade e começaria sua nova vida.

Dizia-se que a maior parte dos poderes do xamã provinha do reino invisível dos espíritos dos ancestrais e dos animais, com o qual ele entrava em contato quando ficava em transe. As cerimônias xamanísticas faziam parte da vida tribal e compreendiam cantos, danças e tambores, dos quais a comunidade participava e durante os quais o próprio xamã costumava dançar num frenesi. Acreditava-se que ele deixava o próprio corpo, comunicava-se com seus espíritos-guias e voltava com informações preciosas. Conforme a cultura, o xamã podia vestir peles de animais cerimoniais, pôr uma máscara ou um par de chifres, pintar o rosto e o corpo, ou envolver-se em um manto de penas, que simbolizava o seu "vôo" para um outro mundo.

Em muitas culturas, os rituais xamanísticos eram acompanhados por exibições de poderes sobrenaturais, em geral executadas por meio de truques. Usando a destreza das mãos e outras técnicas secretas, os mágicos tribais podiam, aparentemente, apunhalar-se

sem se ferir, caminhar sobre o fogo, escapar de cordas presas com nós, engolir facas, comer vidro e fazer bonequinhas dançarem. Por meio da ventriloquia, eles por vezes travavam conversas públicas com espíritos invisíveis. Essas exibições certamente causavam um impacto profundo na platéia e contribuíam para a eficiência psicológica da medicina xamanística.

O mais interessante é que o emprego de truques não significava necessariamente que a capacidade do xamã de curar os doentes era fraudulenta. A maioria dos xamãs acreditava nos seus poderes, e a comunidade, também. Esse efeito psicológico era uma das coisas que os tornava eficazes. Claro que sempre ajuda se você puder exibir algum domínio do sobrenatural, sobretudo em cerimônias importantes.

Embora o xamanismo possa ser encontrado em muitas partes do mundo, ele esteve ligado, em sua origem, às culturas siberiana e esquimó. Esta gravura do século XVIII retrata um xamã do povo tungu, da Sibéria.

O REZADOR E A BENZEDEIRA

Desde os tempos medievais até o século XIX, quase toda cidade e vilarejo europeu tinha o seu mágico residente, cujo papel era semelhante ao do xamã tribal. Conhecido como mago, benzedeira ou rezador, o mágico de aldeia era consultado para cura, adivinhação e todas as outras coisas que levavam os antigos a procurar a ajuda do xamã. Mas, ao contrário dos xamãs, os rezadores e as benzedeiras cumpriam suas atividades em caráter privado e não em cerimônias públicas, típicas da magia tribal. Além disso, embora algumas vezes se vestissem de forma mais excêntrica do que os outros aldeões, não vestiam peles de animais, não executavam danças rituais nem entravam em transe. Mas muitos de seus métodos eram os mesmos: tinham muitos conhecimentos sobre ervas medicinais, usavam **encantamentos** para curar e faziam talismãs, amuletos e poções do amor. Em aldeias menores, os rezadores e as benzedeiras serviam de médicos e até de veterinários. Alguns conheciam rudimentos de **astrologia** e **quiromancia** (desconhecidos das culturas tribais antigas), bem como a interpretação de sonhos, que aprendiam em livretos populares. Mas muitos rezadores e benzedeiras eram analfabetos e seu conhecimento sobre remédios e poções folclóricas provinha de colegas de profissão, de amigos ou de parentes. Algumas lendas contam que os mágicos de aldeia aprendiam seus segredos com as fadas.

Embora existissem leis contra a prática da magia, a maioria dos rezadores e das benzedeiras trabalhava abertamente. Os serviços que ofereciam tinham muita demanda e, contanto que não fizessem nenhum mal, as autoridades os deixavam em paz. Muitos eram vistos como figuras "excêntricas", vivendo isolados, nos arredores da cidade, onde cultivavam hortas com as ervas usadas para fazer seus medicamentos. Corriam rumores de que suas casas eram repletas de coisas esquisitas, como **espelhos mágicos, bolas de cristal** ou outros apetrechos ligados à adivinhação. Os rezadores e as benzedeiras eram respeitados, temidos e muitas vezes evitados. Mas quase todos sabiam onde encontrá-los, quando tinham necessidade.

Os rezadores também tinham clientela nas maiores cidades européias. Trabalhando de uma forma mais sofisticada do que seus colegas do interior, os rezadores das cidades cobravam mais caro e eram consultados muitas vezes por aristocratas ricos. Um dos rezadores mais conhecidos de seu tempo foi Simon Forman, que atendia em Londres e viveu de 1552 a 1611. Ao contrário da maioria de seus pares, que tinham medo de deixar provas escritas de suas atividades, muitas vezes ilegais, Forman escreveu diários minuciosos que nos deram muitos detalhes sobre os tipos de assuntos que levavam seus clientes a consultá-lo. Os comerciantes queriam conselhos astrológicos sobre questões de negócios. As esposas dos marinheiros indagavam a

respeito da segurança de seus maridos. Pessoas distraídas buscavam informação sobre bichos de estimação desaparecidos ou bens roubados. Havia outros que queriam lançar ou desfazer feitiços, e muitos vinham comprar poções de amor, talismãs, amuletos e ervas medicinais. Forman era astrólogo e via o futuro na bola de cristal, mas também se julgava um médico competente. Embora não tivesse recebido treinamento médico, ao que parece ele realizou muitas curas. Isso em uma época na qual a medicina oficial considerava como "benéficas" terapias como a sangria que a ciência moderna provou serem nocivas. Apesar da oposição do Instituto Real de Médicos, Forman conseguiu, em 1603, uma autorização da Universidade de Cambridge para exercer a medicina e tornou-se médico de muitos dos cidadãos mais ricos da Londres elisabetana.

Segundo a tradição popular, Forman fez um horóscopo em que previa a hora exata da sua própria morte, ocorrida a 8 de setembro de 1611, enquanto remava no rio Tâmisa. Deixou um patrimônio estimado em mil e duzentas libras, uma fortuna considerável para um homem daquela época.

Os rezadores de aldeia muitas vezes se vestiam e se comportavam de modo esquisito,
mas sabiam coisas que as pessoas comuns ignoravam.

O MÁGICO INTELECTUAL

"Hoje", escreveu um inglês em 1600, "(um homem) não é considerado intelectual a menos que saiba fazer o horóscopo das pessoas, afugentar demônios ou tenha alguma capacidade de predizer o futuro."

Pouco mais de um século antes, a idéia de que um homem culto pudesse se preocupar com as artes tradicionais dos mágicos seria completamente impensável. Mas, no fim do século XV e no século **XVI, a** magia ganhara uma nova respeitabilidade intelectual. Na Itália renascentista, os intelectuais haviam ressuscitado a antiga idéia de que a magia podia ser um meio de alcançar objetivos espirituais e o domínio sobre o mundo natural. Mediante estudos dedicados, esforço de autoconhecimento e o poder da imaginação, o ser humano podia aprender a usar palavras mágicas,

encantamentos e símbolos para controlar as forças ocultas da natureza e conseguir quase qualquer coisa.

Essas idéias logo se expandiram para o norte, onde encontraram um defensor veemente na pessoa de um intelectual alemão inteligente e jovem chamado Cornelius Agrippa. Embora Agrippa atualmente seja mais conhecido como a figurinha dos Sapos de Chocolate que Rony Weasley não conseguiu obter, no seu tempo ele era conhecido como autor de *Filosofia Oculta,* livro em três volumes, publicado em 1533. Nessa obra, afirmava que toda a natureza — gente, plantas, animais, pedras e minerais — continha propriedades ocultas e poderes que podiam ser descobertos e utilizados. A missão do mágico intelectual, segundo Agrippa, era usar as ferramentas da magia - adivinhação, **aritmancia,** astrologia, o estudo dos demônios e dos anjos - para desvendar os sentidos e as forças ocultas na natureza e usá-las para resolver problemas e curar doenças. No curso dessa pesquisa, afirmava Agrippa, o homem também poderia descobrir aquela parte de si mesmo que estava ligada ao universo em geral e, graças à força da sua imaginação e da sua vontade, poderia obter poderes sobrenaturais.

Para a frustração de seus leitores, Agrippa não explicou exatamente *como* um mágico poderia concretizar esse potencial, mas isso não impediu que muita gente tentasse. Entre os numerosos seguidores de Agrippa estavam estudantes universitários que tentavam

invocar demônios em seus dormitórios, médicos que tentavam controlar as forças ocultas da natureza para curar seus pacientes e homens de ciência ansiosos para desvendar todos os mistérios do universo. O mais famoso deles foi o matemático, astrônomo e astrólogo inglês John Dee, que ganhou fama de mágico no início da carreira e acabou preso em 1533, acusado de tentar matar a rainha Maria por meio de um encantamento. Dee acreditava poder aprender muitos segredos do mundo por intermédio de anjos e espíritos, com os quais tentava entrar em contato olhando para uma bola de cristal e para um espelho mágico. Embora ele dificilmente recebesse alguma resposta do mundo dos espíritos, Dee tinha uma série de adeptos que afirmavam ser capazes de ver e ouvir os anjos. Porém, apesar de décadas de tentativas, ninguém foi capaz de convencer essas criaturas a revelar os segredos de Deus e do universo, que Dee tentava desesperadamente descobrir.

No entanto, na época em que Dee morreu, em 1608, o interesse por magia estava realmente na moda entre os intelectuais ingleses. Durante boa parte do século XVII promoveram-se debates públicos na Universidade de Oxford sobre temas como o poder dos encantamentos, o emprego da magia para curar doenças e a eficácia das poções de amor. Sem dúvida, muitos jovens intelectuais também se imaginavam mágicos.

Um dos intelectuais mais famosos do Renascimento,
Agrippa falava oito idiomas,
era advogado, médico e tinha grandes conhecimentos de filosofia, astrologia e religião.

O MÁGICO DE ESPETÁCULOS

Apesar de seus truques e ilusões, os mágicos de teatro talvez sejam os mágicos mais "verdadeiros" de todos. Os contadores de história criam mágicas que saem de sua imaginação para a nossa (o que já é um truque formidável). Os mágicos de espetáculos aproveitam as mesmas proezas narradas na ficção e as apresentam para nós ao vivo. Assim como seus parentes lendários, os mágicos de teatro aparecem e desaparecem, levitam ou voam, prevêem o futuro, caminham através de paredes, criam coisas do nada, transformam homens em animais ou senhoras em leopardos. Mágicos de teatro também lançam feitiços sobre a sua platéia, levando as pessoas a ver coisas que não existem e a não ver coisas que estão bem na sua frente. Não é surpresa, então, que, séculos atrás, o

público de espetáculos de magia muitas vezes tivesse a sensação de ter sido enfeitiçado!

Embora a magia de espetáculo - a arte de criar e apresentar ilusões -possa ser encontrada em várias culturas no mundo inteiro, os primeiros ilusionistas que conhecemos são os mágicos dos séculos I e II, na Grécia e em Roma. O escritor latino Sêneca e os gregos Alcífron e Sexto Empírico registraram descrições das apresentações a que assistiram — em especial, do truque conhecido como "copos e bolas", que ainda é apresentado hoje em dia por mágicos modernos. Executado em geral com três copinhos e três bolinhas (nada demais até aí), esse truque incorpora muitos dos efeitos mais espantosos da magia. Sob o exame atento de uma platéia muito próxima - que podia estar a meio metro de distância - as bolas desaparecem, reaparecem embaixo dos copos, passam de forma inexplicável de um copo para o outro, atravessam o topo sólido dos copos e às vezes saem dos narizes e das orelhas dos espectadores. No final apoteótico, as bolas se transformam em outra coisa - pedaços de fruta, ou às vezes camundongos ou pintinhos!

Por questões de necessidade, os primeiros ilusionistas eram bem versáteis. Não haviam sido inventados muitos truques e por isso, além de apresentar o que hoje chamamos de "truques de magia", os ilusionistas também faziam acrobacia, malabarismo, apresentavam teatro de marionetes e exibiam animais

amestrados, como cães, macacos ou ursos. Existiam, em Atenas, escolas para esses artistas de rua e muitos ficaram famosos graças à sua capacidade de assombrar e divertir até o público mais sofisticado. Os cidadãos gregos apreciavam todo tipo de habilidade - artística, atlética, teatral, musical e retórica - e o ilusionismo não era uma exceção.

A medida que o Império Romano se expandiu, os mágicos passaram a surgir em cidades e vilas por toda a Europa. Alguns se apresentavam sozinhos, enquanto outros se uniam a trupes de acrobatas, malabaristas, videntes, poetas e músicos, e viajavam de cidade em cidade, entretendo a realeza em castelos feudais e se apresentando para pessoas comuns em tabernas, estábulos e pátios. Não conhecemos quase nada sobre esses mágicos, mas sabemos que muita gente, sobretudo do clero, não gostava nem um pouco deles. Embora esses ilusionistas inofensivos fossem conhecidos na Inglaterra como malabaristas e a sua arte fosse definida, de forma inocente, como malabarismo, a Igreja considerava o ilusionismo imoral porque se baseava no engano e na ilusão. As mesmas técnicas de habilidade manual usadas nos truques de mágica podiam também ser usadas para trapacear no jogo ou para enganar o público com curas "milagrosas". Outros temiam os ilusionistas e desconfiavam deles porque suspeitavam que as ilusões do mágico podiam ter ligação com poderes sobrenaturais. Como a natureza exata dos

métodos de um mágico de rua era geralmente mantida em segredo, as pessoas que acreditavam em bruxaria e em demônios — até o fim do século XVII havia muitas — suspeitavam do pior. Além disso, muitos desses artistas exploravam as crenças das pessoas em mágicas, recitando encantamentos, brandindo uma **varinha mágica,** fingindo lançar feitiços ou invocando poderes sobrenaturais.

Este *desenho de um livro de astrologia alemão, de 1404, contém a imagem mais antiga que se conhece de um mágico de rua em ação. Seu truque é o clássico "copos e bolas". No alto estão cinco dos doze signos do zodíaco: Touro, Leão, Câncer (o caranguejo), Aries (o carneiro) e Capricórnio (o bode).*

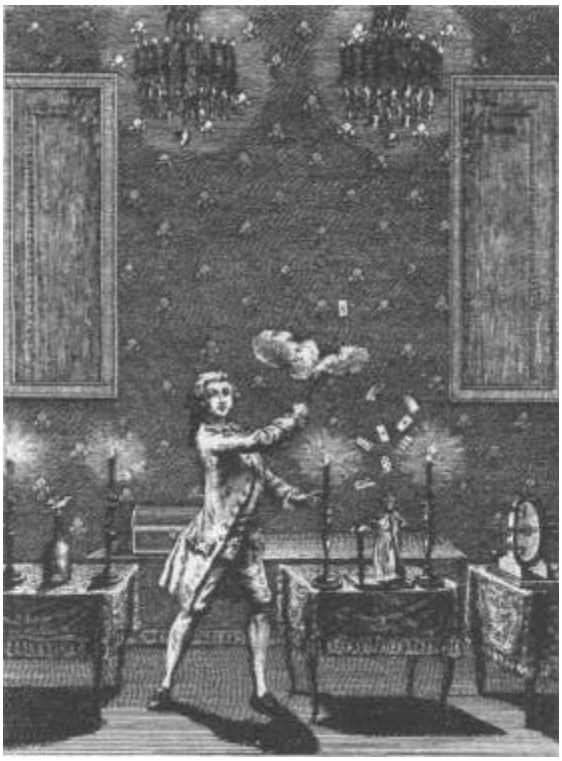
Durante o século XVIII, o mágico de espetáculo começou a emergir como uma forma de entretenimento autônoma, distinto do malabarismo, do teatro de

marionetes e de outras artes de circo. Graças ao novo modo de pensar criado pela revolução científica, os ilusionistas não eram mais objeto da suspeita de possuírem dons sobrenaturais e sua posição como artistas da ilusão - ou "mágicos", como passaram a ser chamados no fim da década de 1780 — ficou mais clara. Os mágicos começaram a cobrar ingresso para suas apresentações (antes trabalhavam em troca de gorjetas, ou vendiam pequenos objetos como talismãs da sorte ou tônicos medicinais após o espetáculo) e se apresentavam com mais freqüência na corte dos reis. Em meados de 1700, os espetáculos de magia alcançaram o palco dos teatros. Giovanni Giuseppe Pinetti, considerado um dos primeiros grandes mágicos teatrais, apresentou-se nos melhores teatros da Europa nas décadas de 1780 e 1790, apresentando prodígios como tirar a camisa de um homem sem antes ter despido seu paletó, ler os pensamentos de uma pessoa da platéia e, com uma pistola, disparar um prego bem no centro de uma carta previamente escolhida, em pleno ar, cravando-a instantaneamente na parede.

No final do século XIX e início do século XX, a magia se caracterizava por duas horas de ilusões mirabolantes, repletas de maravilhas que deixavam a platéia de olhos arregalados. Os artistas circulavam pelo globo com toneladas de equipamentos, cenários e roupas. Harry Houdini, conhecido como um homem capaz de se libertar de qualquer coisa - inclusive

correntes, algemas e prisões -, tornou-se o ilusionista mais famoso e mais rico de seu tempo.

Hoje, gente de todo o mundo ainda pára a fim de observar um artista de rua ou paga caro por um ingresso para assistir a um espetáculo teatral de ilusionismo. Por quê? Todos sabem que "é só um truque". Estarão tentando adivinhar os segredos do mágico? Na verdade, achamos que é justamente o contrário. O que as pessoas querem não são os segredos - mas os mistérios. A magia mexe com nossa cabeça, vira o mundo de pernas para o ar, nos enche de assombro e de espanto. Também nos recorda de algo que a maioria das bruxas e magos já sabem - que o impossível é sempre possível.



Giovanni Pinetti foi um dos primeiros grandes mágicos de teatro. Em um de seus números mais famosos, uma carta escolhida era devolvida ao baralho.

O baralho era então jogado no ar e a carta escolhida era cravada na parede por um prego disparado de uma pistola.

Sob muitos aspectos, Alvo Dumbledore é o exemplo perfeito de um mago. Os magos sempre foram conhecidos por sua sabedoria, e o diretor de Hogwarts é um perito em dar conselhos sábios e em lidar com situações difíceis. Seus poderes mágicos são inigualáveis, e seu manto roxo ondulante, sua barba prateada e seu chapéu pontudo completam a imagem de mago que todos nós conhecemos.

Essa imagem do mago é um produto tanto da ficção quanto da história. Desde **Merlim** até o próprio Dumbledore, a literatura conta com magos que podem se transformar em **gatos** ou **corujas,** fazer grandes banquetes surgirem com um toque de suas varinhas, desaparecer ou lançar feitiços que transformam castelos em repolhos. Entre seus ancestrais históricos estão milhares de homens e mulheres de verdade que viveram na Europa medieval e renascentista. Acreditava-se que eles possuíam grande sabedoria e habilidades mágicas. As mulheres eram conhecidas como curandeiras, sábias, ou **bruxas** boas, enquanto os homens eram chamados de curandeiros, sábios ou magos.

A maior parte das aldeias da Europa medieval tinha pelo menos um mago profissional que oferecia a

seus clientes uma variedade de serviços, entre eles encontrar objetos perdidos, tesouros escondidos ou pessoas desaparecidas, detectar criminosos, curar doenças, ler a sorte, lançar e quebrar feitiços, fazer **amuletos** e **encantamentos** que protegeriam os donos de perigos naturais e sobrenaturais, bem como preparar poções. A crença na **magia** era bastante difundida e o mago era, em geral, respeitado e temido pela comunidade que servia. Até o século XVII, se um mago denunciasse um ladrão (cuja identidade era geralmente obtida perguntando à vítima sobre possíveis suspeitos e, então, praticando algum tipo de **adivinhação),** a acusação era levada a sério e algumas vezes servia como base para prisões.

O aldeão podia buscar a assistência do mago para quase tudo - ganhar nas cartas ou nos dados, livrar a casa de roedores, fazer as crianças dormirem a noite toda, ou evitar a prisão por causa de dívidas. Sendo o sábio e curandeiro local, o mago também dava conselhos sobre problemas sentimentais ou ajudava a decidir que rumo seguir nos negócios ou na guerra. Atendendo a um pedido, ele - ou seu correspondente feminino - podia ver o futuro em uma **bola de cristal,** fazer um amuleto de proteção, preparar uma poção ou instruir o cliente a colher determinada erva enquanto proferia um encantamento. Em troca, recebia uma pequena gratificação ou donativo.

A maior parte dos clientes era pobre e, conseqüentemente, a maior parte dos magos e bruxas também. Mas os membros das classes mais altas não hesitavam em consultá-los sempre que a ocasião permitia, e um mago que tivesse renome entre os aristocratas podia ganhar muito dinheiro. Muitas mulheres ricas pediam poções de amor para atrair o marido que queriam ou para reconquistar o amor de um esposo inconstante. Os homens envolvidos na política buscavam, de vez em quando, a ajuda dos magos, fosse para ganhar os favores de um rei, levar adiante uma rebelião ou assegurar o sucesso em uma missão diplomática delicada.

Como os serviços que eles prestavam eram muito requisitados, os magos da aldeia estavam relativamente a salvo de quaisquer perseguições oficiais contra todas as práticas de magia que ocorriam de tempos em tempos. Na Inglaterra, quando os três Autos de Bruxaria foram passados, entre 1542 e 1604, atividades como ler a sorte, fazer encantamentos de cura ou poções de amor, bem como profetizar sobre tesouros ou bens roubados, passaram a ser crimes. Entretanto, o número de pessoas perseguidas por tais crimes era bem pequeno se comparado ao número daqueles que iam a julgamento por se envolverem em formas nocivas de magia, tais como fazer pactos com o Diabo ou invocar espíritos malignos. A maior parte das vezes, os magos da aldeia eram protegidos por seus clientes. Contudo, eram

vulneráveis aos caprichos de fregueses insatisfeitos, que podiam denunciá-los às autoridades ou acusá-los de bruxaria.

Durante o século XVI, a palavra "mago" começou a adquirir um novo significado. O termo não era aplicado apenas aos sábios e curandeiros da aldeia, mas também aos mágicos que praticavam alquimia e invocavam **demônios,** aos astrólogos da corte e aos encantadores que faziam truques de mágica para divertir as pessoas. Por fim, acabou designando os praticantes de qualquer tipo de magia e se tornou o termo favorito dos contadores de histórias, que dotavam seus personagens com poderes mais espetaculares do que qualquer mago de verdade poderia imaginar.

Pedra Filosofal, 4

Maldição

Quando nossos pais nos dizem para não ficar amaldiçoando coisas ou pessoas, nunca pensamos que seja uma questão de vida ou morte. E não é mesmo. No uso cotidiano que fazemos da palavra, amaldiçoar

alguém é, no máximo, algo grosseiro. Embora possa ser ofensivo, e embora seja sem dúvida falta de educação, nada tem de fatal. Séculos atrás, porém, uma maldição era muito mais do que uma forma de praguejar. As maldições eram consideradas uma das formas mais poderosas e perigosas de **magia,** destinadas a gerar dor, sofrimento, doença ou até morte a um inimigo. E sem dúvida por isso que o Ministério da Magia recomenda que as maldições não sejam ensinadas antes da sexta série nas escolas de magia. Afinal, a última coisa que um professor deseja é um jovem nervosinho proferindo maldições contra um colega de turma que tirou notas mais altas do que ele.

O costume de usar maldições contra inimigos existiu em várias culturas, em todo o mundo, durante milhares de anos. Maldições podem ser faladas ou escritas. Uma forma típica de maldição oral consistia em invocar a ajuda de um ser sobrenatural, como um **demônio** ou um deus, e depois traçar, com todos os mínimos detalhes, o destino que se desejava para a vítima. Como exemplo, temos esta maldição nefasta do século IV: "Eu vos invoco, espírito do mal, que vos abrigais no cemitério e privais o homem da cura. Ide e ponde um laço na cabeça [da vítima], em seus olhos, em sua boca, em sua língua, em sua garganta; ponde água venenosa em seu estômago. Se não fordes e puserdes água em seu estômago, enviarei contra vós muitos anjos maus. Amém." Essas maldições eram tidas como

eficazes, quer fossem berradas no ouvido de alguém ou sussurradas a centenas de quilômetros de distância. Maldições escritas, no entanto, eram geralmente consideradas mais poderosas do que as maldições faladas, pois podiam durar por muito tempo após sua criação.

Algumas maldições bem antigas, do século V a.C, sobreviveram até hoje, embora seja muito provável que suas vítimas originais já estejam mortas há muito tempo. Encontram-se inscritas em "tabuletas de maldição" - placas de chumbo, cerâmica ou cera, que trazem o nome da vítima, o resultado desejado da maldição, algumas **palavras mágicas** e os nomes dos demônios que deveriam ajudar a executar a maldição. Uma tabuleta de maldição podia trazer escrito algo parecido com a seguinte frase: "Assim como este pedaço de chumbo ficará frio, assim também ficará John Smith." A tabuleta era então enterrada e, quando esfriasse, esperava-se que John Smith sentisse a temperatura do próprio corpo cair, até finalmente morrer. Acreditava-se que os lugares mais poderosos para enterrar tabuletas de maldição eram locais de morte: túmulos recentes, campos de batalha e locais onde pessoas eram executadas. Podiam também ser jogadas em poços, que eram vistos como entradas para o reino dos mortos. Para dar uma força extra, enfiava-se um prego no nome da pessoa ou então enrolava-se a tabuleta firmemente com um arame.

As tabuletas de maldição eram amplamente usadas na Grécia e na Roma antigas. Os arqueólogos recuperaram vários tipos de tabuletas, algumas pedindo a morte dolorosa de um inimigo, outras destinadas a apenas embaralhar as idéias e travar a língua de oponentes políticos ou de adversários jurídicos. Há uma tabuleta cujo propósito era assegurar o resultado de uma corrida de bigas, amaldiçoando os cavalos e os condutores da equipe adversária! Embora as maldições para fins particulares fossem condenadas oficialmente, ao que tudo indica eram aceitáveis quando aplicadas por funcionários públicos contra criminosos, inimigos do Estado ou oponentes militares.

Durante a Idade Média, a utilização de maldições governamentais declinou, mas acreditava-se que as maldições proferidas por pessoas pobres e oprimidas eram muito poderosas, sobretudo quando a raiva que as inspirava parecia justa. A Maldição do Mendigo, proferida contra aqueles que recusavam esmolas para os pobres, foi amplamente temida durante séculos.

Na Inglaterra dos séculos XVII e XVI, as maldições públicas eram rotineiras. Não era incomum, por exemplo, ver alguém cair de joelhos na praça da cidade e clamar a Deus que queimasse as casas de seus inimigos, incendiasse suas plantações, matasse seus filhos, destruísse seus bens e fizesse cair sobre suas cabeças "todas as pragas do Egito". Embora todo esse palavrório pudesse parecer inofensivo, era bom tomar

certo cuidado com as maldições. Se a pessoa amaldiçoada de fato ficasse doente, o autor da maldição seria considerado bem-sucedido e poderia acabar na cadeia, acusado de bruxaria.

Cálice de Fogo, 14

Autorizado a amaldiçoar

Desde os tempos antigos até a época moderna, aqueles que desejam fazer mal a um inimigo procuraram, muitas vezes, ajuda de um profissional — um mago ou bruxa de aldeia, alguém que fosse conhecido por criar e lançar maldições eficazes. As pessoas que sabiam ter sido amaldiçoadas algumas vezes apresentavam sintomas reais, talvez por conta da angústia e do medo inspirados pela idéia de que uma maldição era capaz de provocar náusea, vômito, dor de cabeça, insônia e outros males. Se a vítima não estivesse demasiadamente incapacitada, podia procurar outro mago para desfazer a maldição e executar uma contramaldição. Porém, nas aldeias onde só havia um mago, ele acabava contratado por ambas as partes, o que era um excelente negócio.

A maldição da múmia

Uma das maldições mais famosas de todos os tempos - a "Maldição da Múmia" no túmulo do rei Tut, no Egito -provavelmente não passa de um mito. Segundo a lenda, quando o arqueólogo inglês Howard Carter

abriu o túmulo do rei Tut, em 1922, ignorou uma inscrição, que dizia: "A Morte Virá em Asas Ligeiras para Aquele que Perturbar o Repouso do Rei". Alguns meses depois, o financiador da expedição de Carter, Lord Carnarvon, morreu de forma inesperada em virtude da picada de um mosquito infectado. (Sua morte realmente veio em asas ligeiras!) Nos doze anos seguintes morreram outras cinco pessoas que estavam presentes quando a tumba foi aberta.

Ainda assim há poucos indícios de que houvesse mesmo uma maldição inscrita nesse túmulo. Embora muitos contos folclóricos contenham maldições requintadas que prometem morte rápida e terrível para quem violar a sepultura de uma **múmia,** na realidade os arqueólogos constataram a existência de maldições protetoras em apenas dois túmulos egípcios, e elas simplesmente ameaçavam os ladrões de túmulos de serem julgados com severidade pelos deuses. A maldição gravada no túmulo do rei Tut — se é que havia alguma - desapareceu misteriosamente. O próprio Howard Carter viveu por mais dezessete anos após ter perturbado o repouso de Tut, vindo a se tornar um dos mais famosos e admirados egiptólogos do mundo.

Uma planta tem que ser bem rara para obrigar o jardineiro a usar protetores de ouvidos. Apesar da

insistência da professora Sprout em pedir que seus alunos de herbologia usem protetores de ouvido parecer meio maluca, ela se baseia em séculos de crença popular. Na Europa há uma tradição que diz que a mandrágora solta um grito quando arrancada do solo. Todos os que ouvirem este grito morrem. Entretanto, valia a pena correr o risco, porque a planta possui vários usos medicinais conhecidos e, além disso, acreditava-se que era dotada de propriedades mágicas poderosas.

A parte da mandrágora considerada mais valiosa é a raiz grossa e marrom, que pode chegar a atingir um metro de profundidade. Ela é freqüentemente bifurcada e, para qualquer um com um pouco de imaginação, parece uma pessoa. Livros com descrições de plantas e ervas geralmente retratam a mandrágora (um membro da família das ervas-mouras) com características humanas — como um homem, com uma longa barba, e como uma mulher, com uma densa cabeleira. A aparência humana era facilmente aumentada talhando a raiz com uma faca. Essa semelhança com seres humanos explica a crença de que a mandrágora gritaria quando arrancada do solo, como uma pessoa tirada repentinamente de uma cama quentinha.

Mesmo que as pessoas sentissem pena de arrancar mandrágoras, ela era colhida com bastante freqüência e usada para os mais variados objetivos. Na antigüidade era considerada analgésico e calmante e, em grande quantidade, causava delírios ou até mesmo loucura. Era

usada para dar paz aos que sofriam de dor crônica e também prescrita no tratamento de convulsões, melancolia e reumatismo. Os romanos usavam a mandrágora como anestésico, dando ao paciente um pedaço da raiz para mastigar antes da cirurgia.

Os povos da antigüidade e seus descendentes da Europa medieval também usavam a mandrágora por suas propriedades mágicas. Era um ingrediente comum nas **poções** de amor, e diziam que havia sido usada por **Circe,** a feiticeira mais famosa da mitologia grega, para preparar seus elixires mais poderosos. No folclore dos anglo-saxões, a mandrágora podia expulsar **demônios** de pessoas possuídas e afastar o mal quando desidratada e usada como **amuleto.** Por outro lado, algumas lendas diziam que havia demônios vivendo nas raízes de mandrágora. Algumas vezes, possuir uma raiz entalhada podia resultar em uma acusação de bruxaria. Pessoas supersticiosas diziam que as mandrágoras cresciam mais quando plantadas sob a forca de assassinos executados.

A mandrágora também era usada na **adivinhação.** Os adivinhos diziam que as raízes parecidas com bonecas respondiam, balançando a cabeça, às perguntas sobre o futuro. Na Alemanha, os camponeses cuidavam muito bem de suas mandrágoras talhadas, colando pedaços de grãos no lugar dos olhos, vestindo-as e colocando-as em pequenas camas durante a noite -tudo para deixá-las prontas e com vontade de responder qualquer pergunta importante que surgisse.

Uma representação do século XV de uma mandrágora

macho e uma fêmea.

Câmara Secreta, 6

Precauções contra a mandrágora

As histórias sobre o grito fatal da mandrágora eram bastante populares na Europa pré-moderna, e as pessoas que queriam usar sua raiz para a magia ou para a medicina devem ter hesitado, temendo o que aconteceria se arrancassem a planta do solo. Aqueles que estivessem com medo podiam sempre recorrer a um "herbário" - um livro que contém informações sobre as famílias e as propriedades medicinais das plantas. Lá, eles encontrariam a solução para o dilema. A maioria dos autores dava o mesmo conselho: amarre a ponta de uma corda na mandrágora e a outra ponta no pescoço de um cachorro. Depois de se posicionar a uma distância segura, cubra os ouvidos e chame o cachorro: ele correrá em sua direção, arrancando a planta com segurança.

Manticore

Se há um animal capaz de causar pesadelos, esse animal é o manticore. Ele não apenas é o orgulhoso pai de Hagrid como também seu nome significa "devorador

de homens" em persa, e seu passatempo favorito - como você já deve ter adivinhado — é devorar humanos.

Descrito pela primeira vez no século V a.C. pelo médico grego Ctésias (que também foi o primeiro a falar sobre o unicórnio), o manticore vive nas florestas da Índia, onde sua força, velocidade e violência fizeram dele o predador mais perigoso das redondezas. Apesar de seu corpo avermelhado e peludo se parecer com o de um leão, diz Ctésias, tem um rosto humano, uma voz melodiosa e uma cauda extraordinária, parecida com a de um escorpião e cheia de dardos venenosos. O manticore pode atirar esses dardos em qualquer direção, atingindo a presa a uma distância de até 30 metros. Depois que uma vítima fosse atingida por veneno de efeito rápido, o manticore estava pronto para entrar em ação.

Cada uma de suas mandíbulas possui três fileiras de dentes afiados que vão de orelha a orelha e que são perfeitos para reduzir seu prato preferido - os humanos - a pedacinhos. Possuidor de um bom apetite, o manticore

devora suas vítimas por inteiro, inclusive crânio, ossos, roupas e bens. Quando alguém desaparecia de uma aldeia na floresta sem deixar rastros, ficava claro que um manticore estava por perto.

Assim como muitas criaturas fantásticas da antigüidade, acreditava-se que o manticore existia de verdade, e o relato de Ctésias foi reproduzido posteriormente por peritos, entre eles Aristóteles e o naturalista romano Plínio o Velho. No século II d.C, no entanto, quando ainda não se havia encontrado nenhum espécime do manticore, outras explicações para as supostas aparições surgiram. Pausânias, escritor e viajante grego, propôs a teoria de que a criatura em questão era, na verdade, um tigre comedor de homens, hoje conhecido como tigre-de-bengala. Apesar da crença no manticore não ter sobrevivido, seu mito inspirou muitos artistas e ilustradores e ele se tornou símbolo da maldade.

Cálice de Fogo, 24

Algumas vezes é verdade que a roupa faz o homem. Se você duvida, pergunte a alguém que tenha um manto da invisibilidade. Esses trajes muito cômodos, que tornam invisível quem o veste (invisível aos olhos de todos, menos de Olho-Tonto Moody), vêm ajudando muitos heróis a criar sua fama há centenas de anos.

A idéia de peças de vestuário invisíveis remonta à mitologia grega. Hades, o deus grego do mundo subterrâneo dos mortos, possuía um prodigioso "chapéu de trevas", que tornava invisível todo aquele que o usasse. (Não é à toa que *Hades* significa "o não visto", em grego antigo.) Esse chapéu era muito conveniente para passar a perna nos inimigos e muitas vezes outros personagens mitológicos vinham pegá-lo emprestado. O jovem príncipe Perseu o usava quando partiu para matar a Medusa, monstro com cabelos em forma de serpentes, e o deus Hermes o usou na batalha contra o **gigante** Hipólito.

Outras lendas gregas falam de anéis, flechas e até de nuvens de neblina que davam a qualquer pessoa a capacidade invejável de perambular sem ser vista. Mas um *manto* da invisibilidade, propriamente dito, só foi aparecer na Idade Média, no famoso poema austríaco "A canção dos Nibelungos". Nesse épico do século XII, baseado em vários contos da mitologia escandinava, um poderoso anão mágico chamado Alberich possui um manto secreto (ou *tarnekappe)* capaz de tornar invisível quem o usasse. Sendo uma roupa de poder incomum, ele também dava a seu dono a força de doze homens. Alberich usa o *tarnekappe* para proteger o tesouro subterrâneo contra os Nibelungos (poderosa estirpe de reis europeus), até ser derrotado, quando seu manto é tomado pelo célebre herói folclórico Siegfried. A história de Alberich e Siegfried também é contada e celebrada

na ópera alemã, do século XIX, *Der Ring des Nibelungen,* de Richard Wagner.

No século XVIII, mantos, capas e capotes da invisibilidade tornaram-se a indumentária-padrão no folclore europeu. Diz-se que o herói popular inglês João Matador de Gigantes usava uma "capa de trevas" que lhe permitia se aproximar furtivamente de seus inimigos, sem ser notado. (Muito preocupado com suas roupas, João também desfilava com um chapéu do conhecimento e sapatos da velocidade em muitas de suas aventuras.) Os mantos da invisibilidade também têm papel de destaque em vários contos de fadas de Grimm, como a história popular "Os Sapatos que Dançaram até se Despedaçar". Nesse conto divertido, um soldado sem dinheiro adquire fama, fortuna e uma noiva da família real usando seu manto para enganar doze princesas arruinadas. Apesar de seus ardis mágicos, o soldado quase não consegue evitar a prisão. Tem dificuldade em manter as mãos e os pés encolhidos e, a certa altura, sua presença invisível em um bote a remos faz com que perguntem: "Por que será que este bote está tão pesado nesta noite?"

Mas é claro que nem todos os mantos da invisibilidade são iguais. Como qualquer peça de vestuário, eles são feitos em vários tamanhos, de vários tecidos e cores. O manto invisível de João Matador de Gigantes é descrito, em geral, como uma "capa velha", ao passo que o manto que Harry herda do pai é feito de

um tecido flexível, prateado, que ondula e cintila como água. Alguns mantos da invisibilidade também conferem poderes adicionais, como o manto voador da invisibilidade, que aparece numa continuação de O *Mágico de Oz* e era capaz de levar seu dono pelos ares, para onde ele desejasse.

Existe, porém, uma característica comum a todos os mantos da invisibilidade: permitem aos que o possuem fazer exatamente o que querem, sem medo de julgamento ou represália. Como Harry descobre quando usa seu manto para escapulir de Hogwarts fora do horário normal, o poder da invisibilidade permite que a pessoa crie regras próprias e vá aonde deseja. No passado, a idéia de uma liberdade ilimitada como essa levou o antigo filósofo grego Platão a perguntar a seus discípulos como agiriam se, de repente, ficassem invisíveis. E o que você faria? Mataria monstros terríveis, como fez Perseu? Reinaria sobre um tenebroso mundo subterrâneo dos mortos, como Alberich? Ou iria simplesmente escapulir sem ser visto, para comer apetitosos Black Pepper Imps, como Harry e seus amigos?

Antes de Harry Potter, o mais famoso proprietário de um manto da invisibilidade foi João Matador de Gigantes, que usa aqui sua veste mágica para passar furtivamente por dois grifos.

Pedra Filosofal, 12

Merlim

Merlim, o Mago - **bruxo,** profeta e conselheiro do rei Artur - é, provavelmente, o **feiticeiro** mais famoso de todos os tempos. As principais lendas inglesas contam que ele podia usar sua mágica para ganhar guerras, se transformar em um galgo, ou um cervo, ver o futuro e controlar o destino dos homens.

Apesar de Merlim e sua vida serem apenas mito, pode ser que ele tenha alguma relação com uma figura histórica - um poeta galês do século VI chamado Myrddin, que ficou louco durante uma batalha e fugiu para as florestas da Escócia, onde fez várias previsões sobre o futuro. O nome de Myrddin foi mudado para Merlim pelo historiador Geoffrey de Monmouth, que trouxe o mago para o folclore inglês em seu livro *História dos Reis Britânicos,* um relato das origens lendárias da Grã-Bretanha escrito em 1136. Com o passar dos séculos, a história de Merlim foi sendo desenvolvida por muitos escritores. O mais ilustre deles é Sir Thomas Malory, autor do relato do século XV sobre os Cavaleiros da Távola Redonda chamado *Le Morte d'Arthur* (A morte de Artur).

Assim como diversas figuras mitológicas, Merlim tinha pais incomuns que lhe deram dons especiais. Geoffrey de Monmouth conta que a mãe do grande mago era a honrada filha de um rei, enquanto seu pai era um **demônio,** ou espírito maligno, conhecido como "incubo". Merlim herdou tanto a bondade de sua mãe quanto os poderes mágicos de seu pai. Ele mostrou suas habilidades sobrenaturais quando ainda era criança e, fazendo isso, salvou a própria vida.

A história começa com o rei britânico do século V chamado Vortigern, cujos esforços para construir uma torre sempre falhavam. Não importava quanto os trabalhadores conseguissem construir, o trabalho do dia

ruía ao chão durante a noite. Desesperado, Vortigern consultou seus mágicos, que lhe disseram para fortalecer a torre misturando o cimento ao sangue de uma criança que não tivesse um pai humano. Com ordens para encontrar tal criança, os emissários de Vortigern logo descobriram Merlim e o levaram para o rei. Apesar de ter apenas sete anos, Merlim explicou que a torre era instável porque estava sendo construída sobre um lençol d'água. Ele também previu que, se o lençol fosse drenado, eles encontrariam dois dragões dormindo no fundo, dentro de duas pedras ocas. Quando viram que Merlim estava certo, o rei poupou sua vida.

Depois da morte de Vortigern, Merlim foi conselheiro de três reis - Aurelius, Uther de Pendragon e, o mais famoso, Artur, filho de Uther. Diz a lenda que, durante o reinado de Aurelius, Merlim construiu um dos mais conhecidos monumentos da Inglaterra, Stonehenge, usando seus poderes mágicos para transportar as enormes pedras da Irlanda. Aurelius queria construir um monumento impressionante e Merlim escolheu esse círculo de pedras - conhecido na Irlanda como a Dança do Gigante -porque acreditava-se que tinham grande poder de cura. Apesar de 15.000 soldados ingleses munidos de cordas e escadas terem sido incapazes de mover as pedras um só centímetro, Merlim as moveu em um instante. Leves como cascalho, com a ajuda da magia, as pedras foram levadas para

barcos e, depois, para a planície de Salisbury, na Inglaterra, onde estão até hoje.

Na verdade, Stonehenge foi erigido em torno de 2100 a.C, milhares de anos antes da primeira história sobre Merlim. Contudo, algumas das pedras azuladas de Stonehenge de fato vieram de Gales. Sendo assim, a idéia de que as pedras foram encontradas em outro lugar e levadas para Salisbury por mar pode ter um fundo de verdade.

Durante o reinado de Uther de Pendragon, Merlim fez algo mais impressionante ainda. Uther havia se apaixonado por uma duquesa casada chamada Ygerna. Por causa desse amor, seu marido Gorlois, duque de Cornwall, a prendeu em um castelo cheio de guardas. Mas Merlim usou um feitiço para fazer Uther ficar exatamente igual a Gorlois, tornando sua entrada no castelo possível. Os guardas foram enganados, assim como Ygerna. Naquela noite, Artur, herdeiro do trono de Uther e futuro rei da Grã-Bretanha, foi concebido. Anos mais tarde, depois de o verdadeiro Gorlois ter sido morto em uma batalha, Ygerna e Uther se casaram.

Merlim sucumbe ao charme de Vivien.

Merlim protegeu Artur desde a infância até sua subida ao trono e, depois, atuou como seu profeta, bruxo e consultor militar, garantindo o sucesso do grande rei. Quando Artur tinha quinze anos, Merlim o ajudou a obter sua espada mágica, Excalibur. Mais tarde, no meio de uma batalha, ele pediu que Artur mantivesse Excalibur embainhada até que ele dissesse o contrário. Artur seguiu seu conselho, apesar de ter sido difícil, já que seus inimigos estavam ganhando. Mas quando Merlim finalmente deu o sinal e Artur brandiu sua espada, ela brilhou tanto que os soldados inimigos

ficaram confusos. A sorte mudou e Artur saiu vitorioso. Em outro confronto, Merlim garantiu a vitória de Artur com um feitiço que fez todos os soldados inimigos caírem no sono no campo de batalha.

Dizem que Merlim tinha o dom da transfiguração e que podia se transformar em uma criança, um velho, uma mulher, um anão ou um animal quando quisesse. Ele podia controlar o mar agitado e fazer com que as paredes do castelo de Artur, Camelot, derrubassem os inimigos que tentassem escalá-las. Mas, apesar dessas habilidades extraordinárias, o grande mago cometeu um erro tolo que causou sua ruína. Ele se apaixonou pela feiticeira Vivien (também chamada de A Dama do Lago) e lhe revelou seus segredos mágicos. Usando o que aprendeu contra ele, ela lançou um feitiço que o aprisionou para sempre em um carvalho.

Contudo, o lugar de Merlim na literatura e nas lendas é tão importante que nenhum outro mago alcançou seu renome. Sua combinação de sabedoria e destreza chamou a atenção de artistas de todos os tipos, e ele foi um personagem importante de inúmeras obras de ficção, peças de teatro e filmes. Não é de admirar que Alvo Dumbledore inclua que recebeu a Ordem de Merlim em sua correspondência oficial de Hogwarts. E uma honra que deixaria qualquer mago orgulhoso.

Pedra Filosofal, 4

A capacidade de conjurar e enfeitiçar, voar, se transformar em um animal e curar com ervas mágicas deram à feiticeira Morgana um lugar entre as figurinhas dos Sapos de Chocolate. Também conhecida como Morgan le Fay, irmã ou meia-irmã do rei Artur, Morgana é um personagem fictício bastante versátil que aparece na literatura e nas lendas da Grã-Bretanha, Itália e França. Às vezes ela é uma deusa, às vezes uma bruxa ou uma feiticeira, ou ainda uma lançadora de encantos ou uma fada. Qualquer que seja a forma que ela tome, sua personalidade forte e suas habilidades sobrenaturais fazem dela uma personagem ilustre.

A primeira aparição de Morgana nas lendas do rei Artur foi nos textos escritos no século XIII por Geoffrey de Monmouth, que se refere a ela como Morgana le Fay (a fada) e a descreve como uma mulher linda e culta com poderes de cura e a capacidade de voar e de mudar de forma. Ela vive com suas oito irmãs na ilha de Avalon. Quando o rei Artur se feriu em sua última batalha, Morgana o levou para Avalon, colocou-o em uma cama de ouro e fez com que se curasse.

Em muitos relatos posteriores é dito que Morgana aprendeu suas curas e outros feitiços com **Merlim.**

No final da Idade Média, quando a bruxaria passou a ser vista como um problema sério na Europa, uma mulher poderosa que podia fazer mágica causava

desconfiança, mesmo que fosse um mero personagem fictício. Por isso, novas versões da lenda arturiana começaram a retratar Morgana le Fay de forma negativa. Em *Le Morte d'Arthur* (A morte de Artur), de Thomas Malory, Morgana aparece como um personagem completamente mau que tenta usar sua mágica para destruir o irmão, a rainha e sua corte. Sabendo que Artur ficava vulnerável sem sua espada mágica, Excalibur, ela a rouba e entrega a seu inimigo, na esperança de que fosse usada para matar o rei. Em outra ocasião, Morgana dá a seu desprevenido irmão um manto encantado, um suposto presente de reconciliação. Ele é salvo segundos antes de colocar o manto e ser reduzido a carvão em brasa. Perseguida pelos homens de Artur, Morgana foge, se transformando em pedra.

Além da lenda arturiana, Morgana também aparece no folclore irlandês como uma fada perversa que gosta de assustar as pessoas, e na Escócia, como a soberana de um castelo habitado por um grupo de fadas malvadas. No poema épico italiano *Orlando Furioso,* Morgana é uma feiticeira que vive no fundo de um lago distribuindo tesouros para quem a agrada. Ela também é associada às Morganes ou Morgens - sereias que vivem ao largo do litoral francês. Talvez uma prova da dualidade do personagem de Morgana seja o fato de que, em

algumas histórias, essas sereias trazem a morte para os marinheiros que as encontram enquanto em outras os levam para um magnífico paraíso subaquático.

Pedra Filosofal, 6

A *fata Morgana*

Morgana dá seu nome a uma das miragens mais famosas do mundo, a *Fata Morgana,* na Itália. Situada sobre o estreito de Messina, que separa o território peninsular da Itália da ilha de Sicília, essa ilusão de ótica à primeira vista parece um conjunto de castelos com torres que emerge do mar saindo de um nevoeiro. Se você olhar por bastante tempo, verá uma torre se transformar na imagem de uma pessoa — que dizem ser a própria Morgana - flutuando sobre as ondas. Dizem que essa visão surpreendente é causada pela combinação das camadas do ar úmido do mar, que distorce e amplia a imagem dos penhascos e das casas nas margens do estreito.

Múmia

O maior medo de Parvati Patil é ter que enfrentar uma múmia, e não podemos culpá-la. Afinal de contas, a imagem que ela tem de uma múmia não é exatamente aquela que vemos deitada tranqüilamente nos sarcófagos dos museus, e sim algo como o que vemos nos filmes de terror: um monstro de passos arrastados que persegue suas vítimas com os braços esticados e faixas que vão se desenrolando enquanto caminha. Apesar de "múmia" ser um termo bastante genérico, podendo ser usado para descrever qualquer cadáver preservado por um período de tempo extraordinariamente longo, a imagem mais comum que temos, de múmias enroladas em faixas, foi inspirada na prática de mumificação do Egito antigo. Nessa técnica, todos os fluidos do corpo eram retirados e, depois, o corpo era embalsamado, usando um composto químico especial chamado natrão. Por último, o corpo era enrolado em tecido de linho novo. Entre 3000 a.C. e 200 d.C., os antigos egípcios preservaram milhões de cadáveres de homens e animais dessa forma, sepultando-os em pirâmides, túmulos subterrâneos e em complexas cidades dos mortos conhecidas como necrópoles. Eles tinham todo esse trabalho porque acreditavam que as almas dos mortos precisavam de um corpo intacto para completar a jornada para o outro mundo. Também acreditavam que, durante algumas

celebrações religiosas, o espírito, ou ka, de uma pessoa morta podia voltar para o corpo de sua múmia e interagir com os vivos novamente.

Apesar de os egípcios terem parado de mumificar seus mortos por volta do século I, as múmias nunca desapareceram da imaginação popular. Durante a Idade Média, pó de múmia moída era um ingrediente muito usado em remédios e poções mágicas. Depois que Napoleão invadiu o Egito, em 1798, as múmias também passaram a ser muito procuradas como curiosidades históricas ou como um objeto para colecionadores. O aventureiro italiano Giovanni Belzoni ganhou bastante dinheiro invadindo túmulos do Egito antigo para retirar as múmias e exibi-las pela Europa. Na década de 1830, o amigo de Belzoni, Thomas Pettigrew, começou a vender entradas para cerimônias de "desenrolamento" de múmias. Esses eventos se tornaram tão populares que houve até mesmo uma vez em que o Arcebispo de Canterbury, na Inglaterra, foi barrado na porta. No final do século XIX era possível comprar uma autêntica múmia egípcia em qualquer casa de leilões, e muitos senhores ingleses refinados guardavam uma ou duas múmias no sótão (pelo que se sabe, sem motivo algum)!

Não demorou muito para que essas atividades extravagantes inspirassem as imaginações férteis dos escritores de ficção, que começaram a publicar histórias sobre múmias que eram trazidas de volta à vida. No conto bem-humorado de Edgar Allan Poe, "Conversations with a Mummy" (Conversas com uma

múmia), escrito em 1845, um grupo de senhores obcecados com o Egito entra escondido em um museu, tarde da noite, e ressuscita um cadáver egípcio antigo através de eletro-choques. Eles também acabam levando um choque ao descobrir que seu amigo recém-ressuscitado não era o monstro primitivo e inculto que eles esperavam, mas sim um agradável nobre de três mil anos que sabia mais sobre astronomia, engenharia e ciência do que qualquer um dos eminentes vitorianos que o despertaram. A única invenção moderna que realmente impressionou essa múmia foi uma pequena bala de hortelã, algo que ela nunca tinha visto antes!

Ê provável que a história mais influente sobre múmias que já foi escrita em língua inglesa seja a obra de Sir Arthur Conan Doyle, de 1892, *Lot Number 249* (Lote número 249). Nessa história memorável sobre um egípcio antigo que é trazido de volta à vida para cometer assassinatos e causar pânico, Conan Doyle descreve sua múmia como "uma coisa repugnante e asquerosa" que persegue seus inimigos "com olhos flamejantes e braços esqueléticos estendidos". Essa descrição foi o bastante para inspirar milhares de plagiadores, criando a atual imagem das múmias como sendo monstros.

Hoje, há quase tantos filmes, livros e contos sobre múmias quanto havia múmias de verdade no passado. Mas é melhor não contar isso a Parvati Patil, pois ela já tem muito com que se preocupar lutando com um único monstro.

Prisioneiro de Azkaban, 7

Nicholas Flamel

Nicholas Flamel é mais conhecido pelos fãs de Harry Potter como o alquimista medieval que descobriu a **Pedra Filosofal** - uma substância milagrosa que podia transformar metais em ouro e produzir um elixir de imortalidade. Quando Harry cursa seu primeiro ano em Hogwarts (onde a Pedra está escondida e guardada por **feitiços** e encantamentos), Flamel ainda está vivo e saudável, e mora com sua mulher, Perenelle, em Devon, Inglaterra. Podemos dizer que já é um senhor de idade, pois tem, no livro, 656 anos.

Essa é aproximadamente a idade que o Nicholas Flamel histórico teria se estivesse vivo até hoje, pois Flamel existiu e foi de fato um alquimista, teve uma mulher chamada Perenelle e, se acreditarmos em seus relatos, descobriu a lendária Pedra em seu laboratório alquímico em 17 de janeiro de 1382.

Muito do que sabemos sobre Flamel nos chegou através de seu livro *Heiroglyphica*, onde ele conta como se tornou, quase que por acidente, um alquimista. Quando nasceu, em torno de 1330, na pequena cidade de Pontoise, França, a alquimia já era praticada na Europa Ocidental. Com base nas práticas dos antigos gregos e egípcios que trabalhavam com metais, os segredos da alquimia atravessaram o mundo árabe e, por volta de 1200, já estavam disponíveis na Europa, em livros escritos em latim. Esses livros descreviam

equipamentos de laboratório sofisticados, ingredientes químicos e procedimentos complexos por meio dos quais era possível criar a Pedra Filosofal e adquirir riquezas formidáveis, sem falar na promessa de vida eterna. A alquimia também era considerada uma prática espiritual: com uma atitude humilde e devoção à tarefa, o próprio alquimista podia ser elevado a um estado de pureza e grandeza. Enquanto muitas pessoas tinham uma atitude cética em relação às duas posições, inúmeras outras montaram laboratórios caseiros e dedicaram suas vidas a tentar produzir a Pedra.

Quando jovem, entretanto, Flamel não se interessava particularmente pela alquimia, apesar de ter, com certeza, ouvido falar dela. Ele era bastante culto para um homem de sua época, sendo letrado tanto em latim quanto em francês, e, quando chegou a hora de se estabelecer por conta própria, se mudou para Paris e começou a trabalhar como copista, notário e mercador de livros. Muitos dos contemporâneos de Flamel não sabiam ler nem escrever, e quando precisavam registrar alguma negociação procuravam um escrivão profissional. Flamel também copiava livros e manuscritos (a imprensa só seria inventada cem anos mais tarde) e ganhava um dinheiro extra dando aulas de caligrafia aos ricos, ensinando-lhes, entre outras coisas, como assinar o próprio nome. Sua primeira loja ficava

em um pequeno estande de madeira na rua dos notários, mas, à medida que seu bem-sucedido negócio crescia, ele contratou uma equipe de assistentes, comprou uma casa próxima e mudou sua loja para o primeiro andar. Ele também conheceu e se casou com Perenelle, uma viúva atraente e rica.

Até esse ponto, a vida do jovem escrivão era bastante comum. Mas tudo isso mudou quando um estranho entrou em sua loja e lhe vendeu um livro que mudaria sua vida para sempre. “Caiu em minhas mãos”, escreveu ele, “pelo equivalente a dois florins, um livro dourado, grande e muito velho. Não era feito de papel ou pergaminho, como os outros livros, mas apenas de uma fina casca de árvore. A capa era de cobre, extremamente delicada, e toda gravada com símbolos estranhos.”

Os *processos alquímicos geralmente levavam semanas, ou meses, para serem completados. Nicholas Flamel tinha apenas uma assistente, sua mulher Perenelle.*

Flamel estudou o livro e acabou se convencendo de que ele continha o segredo para a criação da Pedra Filosofal. Contudo, para fazer a Pedra, era preciso antes entender o livro. Como todos os livros sobre alquimia,

esse era quase todo escrito em uma língua propositalmente cifrada. Além disso, os segredos mais profundos não estavam explicados em palavras, mas sim em figuras simbólicas misteriosas. Um determinado desenho, por exemplo, mostrava um deserto repleto de nascentes belíssimas, cheias de serpentes. Um outro retratava um arbusto no alto de uma montanha, cercado de grifos e dragões.

Flamel copiou os desenhos (ninguém, exceto Perenelle, teve acesso ao livro original), mostrou-os a seus colegas e os pendurou em sua loja, na esperança de que alguém pudesse explicar o que significavam. Ninguém conseguiu. Foi provavelmente nessa época que Flamel montou um laboratório alquímico e começou a experimentar, baseando seus procedimentos nas partes do livro que ele entendia. Mas nada funcionava. A tradição alquímica exigia que aqueles que quisessem aprender “a arte” fossem iniciados em seus segredos por um mestre. Então, depois de muitos experimentos malsucedidos, Flamel finalmente procurou e encontrou um mestre, que vivia na Espanha. Tendo enfim compreendido os *verdadeiros* segredos do livro, Flamel voltou para Paris, onde, depois de três anos de trabalho intensivo, atingiu seu objetivo. “Eu joguei a Pedra vermelha em uma porção de mercúrio”, escreveu ele, “com Perenelle como única testemunha, e ela foi realmente transmutada em quase a mesma quantidade de ouro.”

Flamel fabricou ouro, disse ele, apenas três vezes. Mas era muito mais do que ele precisava. Ele e Perenelle viveram modestamente e usaram o dinheiro para ajudar os outros. Durante os últimos anos de suas vidas, eles fundaram e sustentaram catorze hospitais, encomendaram monumentos religiosos, construíram capelas, pagaram pela manutenção de igrejas e cemitérios e fizeram doações generosas para órfãos e viúvas pobres. Perenelle morreu em 1 397 e Flamel passou seus últimos anos escrevendo sobre alquimia. Ele morreu em 22 de março de 1417 e foi enterrado na Igreja Saint-Jacques la Boucherie, perto de sua casa.

O que aprendemos com a história de Flamel? Ele conseguiu mesmo fazer ouro? Ou será que inventou tudo - o livro antigo, a viagem à Espanha, a Pedra Filosofal? Nossa única fonte de informação é o próprio Flamel. Mas alguns fatos não deixam dúvidas. Nicholas Flamel existiu de verdade, assim como suas doações e boas ações (alguns dos monumentos que ele construiu duraram vários séculos), e a história de sua busca alquímica ajudou a manter viva a crença de que a alquimia era uma ciência de verdade e que a Pedra Filosofal podia ser fabricada.

No século XVII, a história de Flamel já tinha virado lenda. Contava-se que, logo após sua morte, saqueadores invadiram sua casa e a reviraram em busca de ouro. Não encontrando nada, eles abriram o caixão do grande alquimista, esperando encontrar um pedaço

da Pedra. Em vez disso, encontraram o caixão vazio - nada de Pedra e nada de Flamel! Disseram então que nem Flamel nem Perenelle haviam morrido realmente. Eles teriam usado a Pedra para se tornarem imortais. Subitamente dezenas de aparições de Flamel começaram a ser relatadas. Um emissário do rei Luís XIV, por exemplo, dizia que eles estavam morando na índia. Em 1761, eles foram supostamente vistos assistindo a uma apresentação na Ópera de Paris. E, mais recentemente, segundo um boato espalhado pelo próprio Alvo Dumbledore, o casal estava pensando em desistir da imortalidade em troca de um bom e longo descanso.

Pedra Filosofal, 1 3

O poder de um mago está nas palavras que ele conhece. As palavras são o fio que tece os **feitiços** e sustenta os **encantamentos** e as **maldições.** Como histórias do mundo inteiro podem confirmar, há palavras mágicas para todas as ocasiões — para lançar um feitiço sobre um castelo, voar em um tapete, ficar invisível ou convencer uma vassoura a fazer o jantar e limpar tudo depois. E claro, não pode ser uma palavra qualquer. É necessário usar as palavras certas para cada tarefa e, como o professor Flitwick recomenda sabiamente a seus alunos do primeiro ano da aula de Feitiços, devem ser

pronunciadas com extrema precisão. Quando pronunciadas corretamente, funcionam automaticamente, como acender uma lâmpada. Se forem ditas de forma errada, você pode acabar com três cabeças.

Muitas das palavras ensinadas em Hogwarts vêm do latim e significam exatamente o que parecem. *Petrificus Totalus* deixa a vítima totalmente petrificada, enquanto *riddikulus* faz um **bicho-papão,** antes amedrontador, parecer ridículo. Mas as palavras mágicas não precisam significar coisa alguma. Um livro de feitiços medieval diz que a frase *saritap pernisox ottarim,* sem nenhum sentido, abre qualquer fechadura, enquanto *onaim peranties rasonastos* conduz a pessoa até tesouros enterrados. Já *agidem margidem sturgidem* cura a dor de dente, contando que seja pronunciada sete vezes, numa terça ou quinta-feira.

De onde essas palavras vieram e por que se acreditava que elas funcionavam ninguém sabe. Com certeza, algumas foram inventadas por **mágicos** praticantes para impressionar seus clientes. Outras palavras mágicas, no entanto, parecem ter se originado há milhares de anos, a partir dos nomes de deuses e seres sobrenaturais que foram adulterados e mal traduzidos com o tempo, até se tornem irreconhecíveis.

Mesmo sem ter um significado aparente, acreditava-se que as palavras tinham um poder extraordinário e que podiam realizar os desejos do

mágico. Na verdade, a crença de que as palavras são instrumentos de poder é, provavelmente, tão antiga quanto a própria linguagem e uma das crenças mais antigas é que, se você disser alguma coisa, ela se tornará realidade.

Uma seqüência de palavras mágicas, principalmente quando pronunciada de forma ritualística, é chamada de encanto, feitiço ou fórmula mágica, e é usada com freqüência para lançar feitiços ou encantamentos. Em muitas culturas tribais tradicionais, esses feitiços eram entoados ou cantados e acompanhados por danças e batidas de tambores (as palavras “canto”, “encantar”, “encantamento” e “encanto” possuem todas uma raiz latina que significa “canção” ou “cantar”). Na Grécia e Roma antigas, os bruxos com freqüência lançavam seus feitiços com lamúrios ou gritos, como um cachorro uivando para a lua. Em certas tradições hindus e budistas, poderes extraordinários eram associados à repetição de seqüências de palavras ou frases chamadas mantras, que eram sagradas e só podiam ser ensinadas por um professor especial ou um guru. Havia um mantra que supostamente dava ao entoador o poder de controlar a natureza se repetido 200.000 vezes, e de se transportar instantaneamente para qualquer lugar do universo se repetido um milhão de vezes.

Abracadabra, a mais conhecida de todas as palavras mágicas, foi considerada durante séculos

extremamente poderosa. Ela apareceu pela primeira vez no livro *Res Reconditae* (Assuntos secretos), escrito por Serenus Sammonicus, um médico romano que viveu no século **III.** Serenus prescreve *abracadabra* como cura para a febre terçã, uma doença terrível, parecida com uma gripe, cujos sintomas ocorrem a cada três dias. A palavra pode ser pronunciada, mas, segundo Serenus, o tratamento é mais eficaz quando *abracadabra é* escrita em um pedaço de pergaminho, na forma de um triângulo invertido, e pendurada no pescoço como um **amuleto.**

À medida que a palavra *abracadabra* diminui, retirando uma letra cada vez que é escrita, a doença do paciente também diminui. Depois de nove dias, o amuleto deveria ser retirado e jogado por cima do ombro em um rio que corresse para o leste, concluindo o tratamento.

Abracadabra continuou sendo usada como uma palavra mágica até o século XVII. No livro *Diário do Ano*

da Peste (1722), o romancista inglês Daniel Defoe conta que muitos londrinos tentaram se proteger contra a epidemia de peste bubônica de 1665 usando “certas palavras e imagens, principalmente a palavra 'abracadabra' formando um triângulo ou pirâmide”.

Algumas das mais poderosas palavras mágicas da Idade Média eram escritas na forma de palíndromos - palavras ou frases que têm o mesmo sentido lidas de trás para a frente ou de frente para trás. Especialmente fascinantes eram as palavras com as quais se podia formar um “quadrado mágico” no qual podiam ser lidas da mesma forma de cima para baixo, de baixo para cima, da direita para a esquerda ou da esquerda para a direita. O mais conhecido, que remonta ao século XVIII, é o quadrado formado com o palíndromo *sator arepo tenet opera rotas.*

Não se sabe o significado dessas palavras, mas, de acordo com vários livros de magia, esse quadrado tinha, pelo menos, três propriedades notáveis: era um detector de **bruxas** confiável (qualquer bruxa que ficasse no mesmo cômodo que ele seria obrigada a fugir); servia de amuleto contra bruxaria e doenças; e, se escrito em uma placa de madeira e deixado ao alcance, funcionava como um extintor de incêndio quando jogado em uma casa em

chamas! Outros quadrados mágicos, tais como aqueles recomendados no livro de magia *The sacred Magic of Abremelin the Mage* (A mágica sagrada de Abremelin, o Mago), eram compostos por palíndromos como *odac dara arad cado,* que fazia a pessoa voar "como um abutre" (um outro palíndromo era proposto para aqueles que preferiam voar "como um corvo") e *milon irago lamal ogari nolim* que, se fosse inscrito em um pergaminho e segurado sobre a cabeça de uma pessoa, lhe dava o conhecimento de todas as coisas passadas, presentes e futuras, como se um demônio as estivesse sussurrando em seu ouvido.

Hocus Pocus

Em um lugar, pelo menos, as palavras mágicas sempre parecem funcionar - nas apresentações dos mágicos. Os ilusionistas do século XVII gostavam muito do hocus pocus, que, originariamente, fazia parte do encanto *hocus pocus, toutous talontus, vade celerita jubes.* Assim como outros encantos pseudolatinos, as palavras não significavam nada, mas criavam uma atmosfera de mistério e eram usadas por inúmeros artistas performáticos.

A princípio, *hocus pocus* era uma frase usada pelos mágicos de espetáculo. Ao contrário de *abracadabra,* ela nunca aparece em amuletos ou livros de feitiços e sua origem é um mistério. Alguns historiadores atribuem sua origem a *Ochus Bochus,* o nome de um lendário mago italiano. Outra teoria cita o *hocea pwca* galês, que

significa “o truque do duende”. Também já foi sugerido que *hocus pocus* tem uma relação com a frase em latim *hoc est corpus meum* (“este é o meu corpo”), da missa católica. Muitos estudiosos, no entanto, consideram a idéia improvável porque os mágicos plebeus não iriam correr o risco de ofender a Igreja - cuja oposição a qualquer tipo de magia era notória - usando “palavras mágicas” retiradas de uma cerimônia sagrada. Pode-se dizer, com certeza, que *hocus pocus* já havia se tornado popular no início de século XVII. O dramaturgo inglês Ben Johnson fez referência a um mágico de espetáculos que se chamava *Hokus Pokus* em 1625, e a palavra também aparece no título de um dos primeiros livros do tipo “faça você mesmo” para mágicos, chamado *Hocus Pocus Junior* e publicado em 1634. Hoje, muitos mágicos abandonaram por completo o uso de palavras mágicas e, em inglês, *hocus pocus* passou a significar, no sentido mais amplo, truque ou fraude. Talvez ela seja também a raiz da palavra inglesa *hoax,* que significa impostura.

Obter o resultado esperado, obviamente, não era tão fácil quanto copiar as palavras. Os quadrados tinham que ser inscritos nos materiais certos, sob a influência astrológica das estrelas e planetas certos, na época correta. Ainda assim os resultados não eram garantidos. Contudo, quando uma palavra ou quadrado mágico não funcionava, a culpa recaía sobre o praticante: ou ele estava pronunciando a palavra de forma incorreta, ou não estava suficientemente convicto, ou tinha esquecido

alguma etapa importante. Por outro lado, quando um paciente se recuperava de uma doença, ou os demônios mantinham distância, a eficácia da palavra era comprovada.

A crença no poder das palavras mágicas não diminuiu muito com o passar dos séculos. A idéia de que “por favor” e “obrigado” dão resultados mágicos ainda é ensinada às crianças (pelo menos em algumas culturas) e continua funcionando. Os universitários e profissionais da propaganda sabem que as palavras certas (que são chamadas de *buzz words* hoje em dia) geram boas notas e vendas espetaculares. As grandes corporações pagam dezenas de milhares de dólares a profissionais capazes de encontrar uma palavra ou nome “mágico” que colocará seu produto, ou elas próprias, na boca do povo - e lhes renderá uma fortuna.

Pedra Filosofal, 10

Durante séculos, a lendária substância mágica conhecida como Pedra Filosofal (em inglês ela também é chamada de *Sorcerer's Stone,* que significa “Pedra do Bruxo”) incorporou dois dos maiores sonhos da espécie humana: vida eterna e riqueza infinita. Lord Voldemort queria roubar a Pedra de Hogwarts e usá-la para recuperar sua força e espalhar a magia negra pelo mundo. Inúmeros outros personagens, tanto fictícios

quanto reais, buscaram a Pedra para fazer ouro ou para fabricar o Elixir da Vida, uma poção que tornaria imortal quem a tomasse.

A alquimia era um trabalho de busca extremamente árduo ao longo do qual muitas coisas podiam dar errado. Esses alquimistas do século XVI parecem mais atarantados que iluminados.

A lenda da Pedra Filosofal surgiu com a alquimia, uma arte antiga fundada em Alexandria, Egito, por volta do século I, que se dedicava a transformar metais comuns em prata ou ouro. Seus criadores imaginaram a alquimia (do grego *kemeia,* que significa “transmutação”) como um processo científico que utilizava fornalhas, substâncias químicas e instrumentos de laboratório. Dentro disso entravam, chumbo, estanho e mercúrio, entre outros metais para que, depois de uma série de operações secretas, saísse ouro. O fato de isso ser impossível (as leis da física naquela época eram as mesmas de hoje) não impedia que os primeiros alquimistas acreditassem ter obtido sucesso. Eles eram, na verdade, especialistas em colorir metais e em

produzir ligas que se pareciam com ouro, continham um pouco de ouro e, pelo visto, passavam por ouro puro.

Nos séculos que se seguiram, o conhecimento da alquimia foi preservado e desenvolvido no mundo árabe, e acabou chegando à Europa medieval por volta de 1200, quando os trabalhos dos alquimistas árabes foram traduzidos para o latim. Esses manuscritos, repletos de fórmulas complexas e descrições de instrumentos de laboratório até então desconhecidos, surgiram como uma revelação para os estudiosos e eclesiásticos que os leram.

Ao que parece, uma forma de produzir uma riqueza fabulosa já existia há mais de mil anos e as mentes mais brilhantes da Europa não sabiam nada a seu respeito. Agora, contudo, aparentemente o método havia sido encontrado.

A atração da alquimia era irresistível. No final do século XIV ela já brotava por toda a Europa Ocidental. A maioria das pessoas já tinha ouvido falar dela e havia centenas, se não milhares, de praticantes. Uma nova idéia havia surgido. Em vez de tentar transformar metais inferiores diretamente em ouro, como os primeiros alquimistas faziam, os alquimistas da Idade Média, como **Nicholas Flamel,** falavam agora em produzir uma nova substância — um catalisador extremamente poderoso que, quando adicionado a metais comuns, desencadeava sua transmutação em ouro. Essa nova substância ficou conhecida como a Pedra Filosofal. À medida que

aumentavam as lendas sobre ela, também aumentava seu poder: ela passou a ser capaz de curar doenças e de prolongar a vida indefinidamente.

Apesar de a Pedra ser, de acordo com algumas definições, uma substância mágica, acreditava-se que tinha origens inteiramente naturais e, por isso, em teoria, podia ser fabricada por qualquer pessoa. Mas isso não significa que era fácil fabricá-la. Os manuscritos com as instruções dos alquimistas eram difíceis de encontrar e ainda mais difíceis de entender. Não só estavam escritos em latim (que apenas o clero e as pessoas cultas eram capazes de ler), como também, para impedir que os segredos sobre transmutação caíssem nas mãos erradas, os escritores alquímicos escreviam de forma deliberadamente obscura, que mais parecia um código secreto. Por exemplo, em vez de usar o termo comum *aqua regia* para a mistura de ácidos nítrico e clorídrico, os alquimistas usavam “O Dragão Verde”. O chumbo era conhecido como “O Corvo Negro”. Uma vez terminado o processo de decifrar esses documentos, era preciso obter fornalhas, metais, substâncias químicas e vidrarias para poder montar um laboratório alquímico. Era necessária também, é claro, paciência para passar meses ou até mesmo anos em busca dessa Pedra tão difícil de encontrar. Apesar disso, muitos alquimistas estavam prontos a devotar grande parte de suas vidas a essa tarefa. A alquimia era vista como uma busca tanto espiritual quanto material, e muitos alquimistas

acreditavam que, contanto que permanecessem concentrados em seu trabalho, também eles se transformariam em “ouro”, tornando-se um “ser superior”.

Com a crença na Pedra tão difundida, era de se esperar que vigaristas atrevidos criassem uma variedade de esquemas do tipo “fique rico rápido” para roubar as economias dos alquimistas novatos. Esses tratantes usavam dispositivos mecânicos e truques de prestidigitação para fazer parecer que estavam transformando mercúrio em ouro. Depois vendiam as pedras que supostamente tinham causado a transformação (e, às vezes, também os equipamentos do laboratório e as substâncias químicas) para o ingênuo comprador. Ao mesmo tempo, tanto os vigaristas quanto os alquimistas de verdade corriam grande perigo ao afirmar que possuíam a pedra, pois podiam se tornar vítimas de ladrões. Por esta razão, a maioria dos alquimistas agia em segredo.

A alquimia continuou sendo um empreendimento sério até o final do século XVII, quando suas teorias foram substituídas pelas teorias mais fundamentadas da química moderna. Apesar de nunca terem percebido que seus objetivos eram impossíveis, os alquimistas acabaram desco-

brindo muitas substâncias químicas úteis para a ciência e a medicina. Além disso, inventaram técnicas de laboratório básicas e projetaram quase todos os

instrumentos químicos usados até metade do século XVII.

Pedra Filosofal, 13

A Criação da Pedra - A Teoria por trás da Alquimia

Ainda que os objetivos da alquimia pareçam impossíveis para a mentalidade moderna, para os praticantes da antigüidade e da Idade Média a alquimia era perfeitamente *razoável.* De acordo com as teorias dos primeiros filósofos gregos, as quais eram bastante difundidas até o surgimento da ciência moderna, tudo no mundo físico é composto por uma substância essencial chamada de “substância primeira”. A substância primeira podia apresentar diferentes particularidades e características, mas, no fundo, havia apenas uma “coisa” básica. Além disso, acreditava-se que todas as substâncias tinham vida. Metais e minerais, assim como plantas e animais, continham um “espírito universal”, ou força motriz, que os antigos filósofos chamavam de *pneuma* (do grego, “respiração ou vento”).

Levando-se em consideração essa compreensão do mundo físico, os alquimistas não viam motivo pelo qual não pudessem pegar metais comuns, como ferro ou estanho, reduzi-los à condição de substância primeira (derretendo-os em fornalhas e tratando-os com ácidos e reagentes) e, depois, fazer a substância primeira se reconstituir sob a forma de ouro. Os alquimistas da Grécia e Egito antigos acreditavam que a transformação

era desencadeada ao adicionar uma pequena quantidade de ouro de verdade à mistura, na qual ele agiria como uma semente e, estando vivo, tornava-se uma quantidade maior de ouro, usando a substância primeira como nutriente. Os alquimistas medievais, por outro lado, acreditavam que conforme aqueciam suas misturas, a *pneuma* contida nelas era liberada sob a forma de um gás que, junto com outros vapores, podia ser capturado em destiladores e convertido para a forma líquida. Purificando e destilando esse líquido centenas de vezes - até mesmo durante anos —, os alquimistas acreditavam que, no fim, acabariam com uma essência de *pneuma* extraordinariamente poderosa, pura e concentrada. Essa era a célebre Pedra Filosofal. Quando adicionada à substância primeira, ela fazia, pelo menos em teoria, a substância se transformar em sua forma mais perfeita, o ouro. Consumida sob a forma de elixir, sendo a essência da força motriz, ela curaria qualquer doença e levaria à vida eterna.

A falsificação da Pedra - As fraudes na Alquimia

Uma demonstração clara de criação de ouro era a melhor forma que os alquimistas tinham de provar que possuíam um exemplar genuíno da Pedra Filosofal. Muitas falsificações engenhosas foram projetadas com esse propósito, mas o método mais convincente permitia que o futuro comprador realmente visse a transmutação acontecendo. Isto não era tão difícil quanto pode nos

parecer. Uma demonstração que impressionava bastante, sem dúvida encenada em algum laboratório provisório e distante, funcionava assim:

O falso alquimista despejava uma pequena quantidade de mercúrio em um cadinho (uma tigela usada para derreter metais) que era aquecido em uma fornalha. Com um floreio dramático, ele mostrava, então, um pequeno tubo de pó vermelho, que era a suposta Pedra Filosofal. Adicionando uma pequena pitada ao mercúrio - do tamanho de uma cabeça de alfinete -, ele mexia a mistura e continuava aquecendo-a. Enquanto muitos processos alquímicos levavam semanas ou meses para se completar, esse levava apenas alguns minutos. Logo era possível ver o mercúrio mudando de cor, do prateado para o dourado. Quando retirada do fogo e deixada para esfriar, a mistura se solidificava sob a forma de uma pepita. O surpreendente é que qualquer pessoa perita no assunto diria que a nova substância não era só parecida com ouro — era ouro!

O segredo dessa aparente transmutação envolvia uma combinação engenhosa de química com enganação. A química estava no fato de o mercúrio ter um ponto de ebulição muito mais baixo que o ouro. O fingimento estava na vareta, aparentemente inocente, usada para misturar os ingredientes. Apesar de parecer um pedaço sólido de metal preto, ela era, na verdade, um tubo dentro do qual o vigarista havia colocado previamente uma pequena quantidade de ouro em pó. Uma tampa de

cera escura lacrava a abertura da vareta e mantinha o ouro no lugar. Enquanto o mercúrio era aquecido e mexido, a cera ia derretendo, deixando o ouro escorrer devagar para dentro do cadinho, onde se misturava ao mercúrio. A medida que o calor aumentava, o mercúrio evaporava no interior da fornalha, deixando para trás o ouro e, talvez, um vestígio da “Pedra”, que podia ser apenas um pedaço de giz colorido. A Pedra era, então, vendida a um preço bastante alto, e o falso alquimista fugia da cidade.

De certa forma, todos nós sabemos como é se sentir petrificado: ficar possuído por um medo tão grande que você não seja nem mesmo capaz de se mover. Mas, felizmente, nenhum de nós teve a desagradável experiência, vivida por Hermione, de ser literalmente petrificado, ou seja, transformado em pedra.

Na mitologia da Grécia antiga, muitos pobres coitados souberam como era ter seus membros endurecidos e imobilizados para sempre. Algumas foram vítimas da Medusa. Seu rosto pavoroso e seu cabelo formado por cobras a tornavam tão medonha que qualquer pessoa que olhasse para ela se transformava imediatamente em pedra. A caverna onde vivia era repleta de estátuas de todos aqueles que ousaram se

aproximar dela. A Medusa foi morta pelo jovem herói Perseu, que cortou sua cabeça olhando apenas para seu reflexo no escudo, evitando, assim, a visão direta e fatal do rosto. Mesmo depois de sua morte, a cabeça da Medusa conservou o poder de Petrificação, e Perseu levou seu troféu consigo em muitas aventuras, tirando-o do saco e erguendo-o sempre que precisava deter seus inimigos.

Mas transformar pessoas em pedra não era, de forma alguma, um prazer reservado apenas à Medusa. A Petrificação também era uma punição aplicada pelos deuses do Olimpo, principalmente a mortais que eles consideravam arrogantes ou desobedientes. O caso mais famoso é o de Níobe, rainha de Tebas, que deixou os deuses furiosos ao se gabar por ter doze filhos enquanto a deusa Leto só tinha dois. Indignados com o insulto dirigido à mãe, os filhos de Leto, Apoio e Artemis, desceram rapidamente dos céus e mataram todos os filhos de Níobe com suas flechas. Em desespero, a mãe começou a chorar incontrolavelmente. Caída no chão e imobilizada pela tristeza, foi transformada em uma pedra que estaria eternamente molhada por lágrimas.

A Petrificação também é um tema constante no folclore, principalmente nos lugares onde formações rochosas incomuns levam as pessoas a reconhecerem seres humanos ou animais em seus contornos. Em uma cidade da Alemanha, onde os penhascos parecem homens (pelo menos para os que têm uma imaginação

mais fértil), os habitantes locais contam a história de um grupo de anões montanheses que celebravam um casamento quando foram transformados em pedra por um fantasma malvado. Na Escandinávia, dizem que as rochas com formato estranho são os corpos petrificados de trasgos, transformados em pedra quando não conseguiram voltar para seus lares subterrâneos antes que o dia amanhecesse.

No folclore britânico, a Petrificação de pessoas é usada como explicação para a existência de centenas de círculos de pedras. Esses monumentos misteriosos foram, na verdade, construídos pelos povos pré-históricos do Oeste europeu entre os anos 3000 e 1200 a.C. Em uma lenda local, “Long Meg and Her Daughters”, conta-se que o círculo de pedras em Cumbria, na Inglaterra, era local de um encontro de bruxas que foram transformadas em pedra por um mago que as descobriu. Dizem, também, que um dos círculos de Stanton Drew, em Avon, também na Inglaterra, contém a noiva, o noivo, os dançarinos e os violinistas de uma festa de casamento, todos transformados em pedra pelo Diabo, que participou da comemoração disfarçado.

Os Estados Unidos não possuem monumentos de pedra misteriosos, mas isso não impediu que seus habitantes se interessassem pelas histórias de Petrificação. Durante o século XIX, os jornais americanos publicaram dezenas de notícias sobre a descoberta de corpos humanos petrificados enterrados

no solo, sentados em pedregulhos ou mumificados em troncos de árvore. Houve até relatos de pessoas que disseram ter visto outras pessoas serem transformadas em pedra diante de seus olhos! Tudo não passou de invenção de jornalistas ambiciosos que precisavam ocupar espaço e entreter seu público ingênuo. O autor de *Huckleberry Finn,* Mark Twain, escreveu uma história absurdamente exagerada a respeito disso na esperança de mostrar como a idéia era ridícula, mas, para sua grande decepção, isso só piorou a situação, pois seus leitores ficaram ainda mais curiosos sobre o assunto.

Câmara Secreta, 9

Poções são bebidas notáveis preparadas com ingredientes extraordinários. Elas sempre foram um elemento fundamental do arsenal de qualquer mago. As **bruxas** da mitologia clássica preparavam poções para recuperar a juventude, transformar homens em animais e **para** se tornarem invisíveis. Lendas medievais e contos de fadas falam de poções do sono, de amor, de esquecimento, e de poções para provocar inveja e brigas. Alice, em seu passeio pelo País das Maravilhas, bebe uma poção que a deixa pequena e outra que a deixa grande. E foi uma poção que transformou Harry e Rony, pelo menos em termos de aspecto externo, nas

duas pessoas de quem eles menos gostam: Crabbe e Goyle.

As lendas sobre os poderes mágicos das poções (do latim *potio,* que significa “beber”) com certeza tiveram origem nos efeitos bem reais que muitas substâncias têm sobre o corpo e a mente. Tônicos que dão sono, causam alucinações e paralisia, aumentam ou diminuem os batimentos cardíacos e intoxicam ou confundem o cérebro sempre foram usados tanto para curar quanto para prejudicar. Não é difícil imaginar que, com **a** combinação certa de ingredientes, seja possível criar uma poção que faça o corpo mudar sua forma ou então alterar os sentimentos de quem bebe do amor para o ódio.

O que impressiona em muitas poções, inclusive naquelas do livro de receitas de Hogwarts, são os ingredientes repugnantes que elas geralmente contêm. Essa respeitável tradição remonta à Grécia e Roma antigas, onde poções de verdade, que eram usadas tanto como remédio quanto para obter resultados mágicos, geralmente requeriam sangue de morcego, besouros esmagados, **sapos,** penas, lagartos pulverizados, garras de animais, esqueletos de **cobras,** tripas de animais, além de vários tipos de ervas secas e frescas. Outros ingredientes populares, imortalizados pelas bruxas da peça *Macbeth,* escrita por Shakespeare, são o olho de Salamandra, o dedo de sapo, pele de morcego e a língua de cachorro.

Por que besouros? Por que sapos? Não há uma explicação para os ingredientes dessas poções que pareça racional para nossas mentes modernas. Entretanto, é óbvio que o uso de certas partes de animais era um reflexo da antiga crença que dizia que as características de determinado animal eram incorporadas ao comê-lo. Por exemplo, como se acreditava que os morcegos podiam ver no escuro, beber uma poção que contivesse morcegos ou olhos de morcego (ou esfregar sangue de morcego nos próprios olhos) faria a visão melhorar. Da mesma forma, as pernas de uma lebre tornariam uma pessoa mais veloz e a carne ou o casco de uma tartaruga (que vive muitos anos) aumentaria a duração da vida. Rony e Harry seguem o mesmo princípio ao adicionar fios de cabelo de Crabbe e Goyle à poção Polissuco para adotar a mesma aparência física de seus inimigos. (Uma superstição antiga adverte que não se deve deixar cabelos e unhas largados onde uma bruxa ou bruxo do mal possam pegá-los para usar contra você.) O uso freqüente de sapos em poções pode ter sido inspirado nos efeitos reais da substância asquerosa que eles secretam quando amedrontados - exatamente como eles deviam se sentir a caminho do caldeirão. Essa substância química tóxica, também conhecida como “leite de sapo”, pode causar alucinações e tem o mesmo efeito sobre o coração que o remédio digitalina, que aumenta as contrações do músculo e, ao mesmo tempo, diminui seus batimentos.

Até mesmo as damas da aristocracia compravam poções de amor, algumas vezes para uso próprio, outras para conseguir um bom casamento para filho ou filha.

Atingir o coração, mas de forma bastante diferente, é o objetivo das poções de amor. Também conhecidas como filtros, essas poções (que são proibidas em Hogwarts) fazem parte das lendas e das práticas mágicas desde a antigüidade, quando eram tão comuns quanto mascar chiclete hoje em dia. Fabricadas e vendidas por curandeiros e adivinhos locais, as poções de amor eram conhecidas por fazerem a pessoa que as bebia se apaixonar instantaneamente por quem lhe oferecia a poção. Eram usadas principalmente, mas não exclusivamente, por mulheres - os homens preferiam usar **feitiços** — e geralmente misturadas à bebida favorita da pessoa amada. Como de costume, os ingredientes eram estranhos: uma receita genuína requeria os ossos pulverizados do lado esquerdo de um sapo que tivesse sido comido por formigas. Na Roma

antiga, tantas pessoas ficaram doentes por beber poções de amor que, no início do Império, a venda de filtros do amor foi declarada ilegal. Aparentemente, o decreto não teve muito efeito, já que as poções continuaram a ser usadas ao longo dos séculos.

Na Idade Média, as poções de amor se tornaram mais saborosas, pois a maioria passou a ter como ingrediente ervas e não animais. Uma fórmula bastante comum era preparada com laranjas, raiz de **mandrágora,** verbena e semente de samambaia. Isto poderia ser misturado em água, chá ou vinho. As poções de amor começaram a sair de moda nos séculos **XVII** e **XVIII,** quando os feitiços e encantamentos passaram a ser as formas preferidas de conquistar alguém através da magia. As poções de amor mais usadas nos dias de hoje funcionam de forma ligeiramente diferente, são vendidas em lojas e comumente conhecidas como *perfume.*

Pedra Filosofal, 8

Você tem sido importunado pelo barulho de objetos sendo arrastados à noite? É provável que você tenha herdado um Poltergeist. Esses “fantasmas do barulho” (em alemão, o nome significa literalmente “espírito barulhento”) são os fantasmas mais desagradáveis que existem. Ao contrário das assombrações, aparições e da

maioria dos outros fantasmas, os poltergeists não assombram uma casa em particular. Eles se prendem a uma pessoa e a seguem por onde quer que vá. Suas vítimas são, em geral, jovens, principalmente adolescentes, possuidores de uma capacidade psíquica bem desenvolvida que atrai as forças sobrenaturais.

Pirraça, o Poltergeist criador de muitas confusões em Hogwarts, pode ser visto por aqueles que importuna. Contudo, a maioria dos poltergeists é invisível. Eles anunciam sua presença quebrando coisas ou batendo em paredes, daí a reputação de serem barulhentos. Alguns poltergeists especialmente violentos e mal-humorados também derrubam os móveis, incendeiam coisas e jogam as pessoas de um lado para o outro do quarto. (Aparentemente, Pirraça é o único que gosta de balões de água.)

Barulhos estranhos vindos do nada, mesas e cadeiras voadoras e outros fenômenos típicos de poltergeists têm sido registrados há mais de 2.400 anos. No século V a.C, o político grego Andocides falou sobre um amigo que “mantinha em sua casa um espírito maligno que cria confusões em sua mesa”. Quinhentos anos depois, o historiador romano Suetônio escreveu sobre um nobre desafortunado que foi “jogado para fora de sua cama por uma força desconhecida” e só foi encontrado na manhã seguinte “diante da porta, semiconsciente, junto com a roupa de cama”. O termo “Poltergeist”, contudo, só surgiu no século XIX.

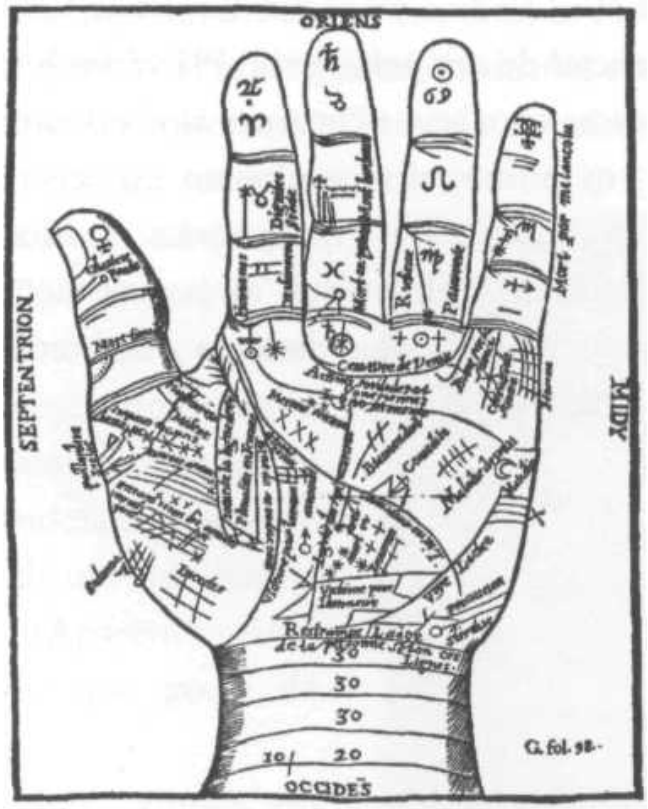
Há opiniões divergentes sobre a verdadeira natureza dos

poltergeists. Alguns pesquisadores afirmam que são, na verdade, “perturbações psíquicas” causadas por jovens com habilidades extraordinárias. Os céticos afirmam que esses distúrbios são peças pregadas por adolescentes criativos. Os que realmente acreditam em sua existência afirmam que essas assombrações são manifestações genuínas de um tipo particular de fantasmas, insignificantes e brincalhões. Uma história popular inglesa do século XIX mostra o quanto alguns poltergeists podem ser tolos. Em “O Caso do Fantasma de Stockwell”, o espírito em questão gostava de derrubar barris de cerveja e jogar ovos podres em gatos. É melhor, contudo, não subestimar a malícia potencial de um Poltergeist. Há várias histórias em que eles atearam fogo em casas com seus ocupantes ainda dentro.

Recentemente, os poltergeists ganharam espaço na televisão e nos cinemas, e, até hoje, na Europa e na América do Norte, é comum que alguém diga ter visto um. Felizmente, as assombrações de poltergeists duram apenas alguns dias. Depois disso, o desagradável espírito desaparece por conta própria.

Pedra Filosofal, 7

De acordo com o que podemos ler na palma da mão esquerda de Harry, pode ser que ele tenha muito pouco tempo de vida. Pelo menos é o que parece quando a professora Trelawney começa sua aula sobre quiromancia anunciando que Harry tem a menor linha da vida que ela já viu. Digamos que a professora Trelawney deveria ter ao menos um pouco mais de tato!



A leitura de mãos pode ser muito complicada. Um mapa detalhado da mão humana, de 1640, *mostra a relação entre os signos do zodíaco e as linhas da palma da mão.*

A quiromancia (do grego *cheiro,* “mão”, e *mancia,* “profecia”) é um método complexo de adivinhação e de interpretação de sinais baseado nas linhas da palma da

mão e no seu formato, tamanho e textura. Esse sistema de adivinhação deve ter se originado na índia há pelo menos cinco mil anos. Era praticado na China, no Tibet, na Pérsia, na Mesopotâmia e no Egito. As lendas nos contam que o filósofo grego Aristóteles, que dizia que a mão é o "principal órgão" do corpo, ensinou quiromancia a seu mais famoso pupilo, Alexandre o Grande. Dizem também que Júlio César acreditava ter tanta habilidade para decifrar palmas da mão que julgava seus homens pela aparência de suas mãos.

Ainda que os méritos da quiromancia já tivessem prestígio na antigüidade, os guias sistemáticos sobre a arte só foram desenvolvidos durante o Renascimento. O primeiro manual completo sobre o assunto, *The Chiromantic Art* (A arte da quiromancia), foi publicado na Alemanha em 1475, pouco depois da invenção da imprensa. Nessa obra, e em muitas outras que vieram depois, os leitores tinham acesso a mapas detalhados da mão que davam nomes e significados específicos para cada linha, monte e vale da palma da mão. Acreditava-se que a interpretação desses detalhes não só dava pistas sobre a personalidade e destino de uma pessoa como também servia de advertência quanto a problemas de saúde. No século XVII, as aulas de quiromancia faziam parte do currículo de diversas grandes universidades.

A leitura de mãos atingiu seu apogeu no final do século XIX, com a ascensão de seu praticante mais conhecido, o conde Louis Hamon. Trabalhando em

Londres sob o pseudônimo de Quiros, Hamon fazia milhares de leituras todo ano, usando um sistema que havia aprendido com sua mãe, uma irlandesa. Ele ficou conhecido por sua impressionante precisão e atraiu muitos clientes notáveis, entre os quais estavam os reis Eduardo VII e Eduardo VIII da Inglaterra, o rei Leopoldo da Bélgica, o czar Nicolau II da Rússia, Grover Cleveland, Thomas Edison, Mark Twain e Oscar Wilde. A animação causada pelo sucesso de Hamon nunca desapareceu completamente, e os leitores de mão profissionais ainda existem na maior parte da Europa e dos Estados Unidos.

PRINCÍPIOS BÁSICOS DA LEITURA DE MÃO

A maioria dos leitores de mão examina as duas mãos. Dizem que a esquerda revela as características que a pessoa herdou, enquanto a direita indica as escolhas que deverão ser feitas e as vitórias e derrotas do futuro. Cada linha ou monte da palma da mão é examinado separadamente, mas uma leitura completa leva em consideração o significado geral de todos os seus traços.

Se você der uma olhada rápida em suas mãos, verá dezenas de linhas, compridas e curtas, grossas e finas. Muitos sistemas complexos de quiromancia dão um significado para cada linha, assim como para a distância entre elas e a forma como elas se cruzam. Todos eles, contudo, começam com essas linhas primárias:

1. A LINHA DA VIDA: Ao contrário da crença popular (e do que a professora Trelawney nos disse), essa linha não indica quanto tempo uma pessoa vai viver. Na verdade, ela dá uma idéia geral da qualidade de vida e da vitalidade dessa pessoa. Uma curva acentuada para baixo, mesmo em uma linha curta, indica força física. Já uma linha relativamente reta sugere pouca resistência.

2. *A* LINHA DA CABEÇA: Mostra a capacidade intelectual da pessoa. Ela revela a criatividade latente, o poder de concentração e a capacidade para resolver problemas. Quanto maior a linha, maior a capacidade de concentração.

3. A LINHA DO CORAÇÃO: Essa linha é a chave para se entender as emoções. Ela revela a maneira como o indivíduo interage com os outros e suas expectativas em relação ao amor e a relacionamentos.

4. A LINHA DO DESTINO: Indica o grau de controle que se exerce sobre a vida e os acontecimentos.

Ela também revela como a pessoa lida com responsabilidades e se faz uso de seus talentos naturais.

5. A LINHA DE APOLO: Também conhecida como linha do sol, mede a satisfação pessoal. Nem todo mundo tem uma linha de Apoio, mas, quando ela existe, é um sinal da capacidade de aproveitar a vida e de encontrar satisfação no trabalho. Em alguns sistemas, uma linha de Apoio comprida é sinal de sorte.

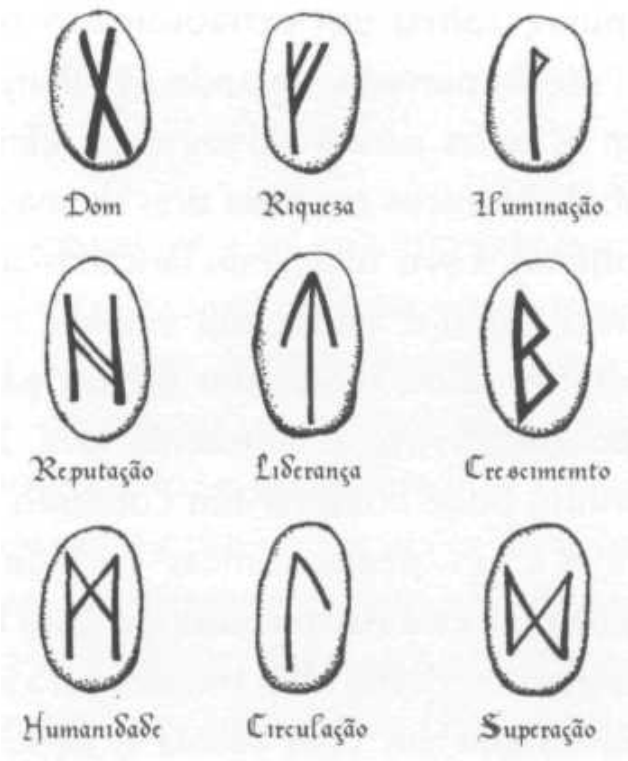
Prisioneiro de Azkaban, 12

Se você estiver interessado em aprender o abecedário da magia, é melhor se inscrever na aula de runas antigas em Hogwarts. Conjunto de letras e símbolos derivados do mais antigo alfabeto alemão conhecido, as runas sempre foram associadas à magia e ao mistério. De fato, a palavra **runa,** ou **roun** significa “mistério” ou “segredo” em dinamarquês.

Segundo a antiga lenda germânica, as primeiras runas foram descobertas pelo deus escandinavo Odin, que se submeteu bravamente a um doloroso ritual de autoflagelação em sua busca pelo conhecimento. Depois de furar seu abdome com uma lança, Odin ficou pendurado por nove dias nos galhos da árvore da vida escandinava. A medida que seu corpo se mexia com o vento, alguns galhos se quebravam e caíam no chão, formando o desenho do alfabeto rúnico.

E claro que as evidências históricas descrevem uma situação ligeiramente diferente. As provavelmente runas foram inventadas por mortais na Dinamarca ou na Suécia por volta do ano 200 d.C. As primeiras runas germânicas (conhecidas como runas *futhark)* eram extremamente primitivas, freqüentemente formadas apenas por um conjunto de linhas retas dispostas em combinações diversas. Elas eram usadas para uma grande variedade de finalidades não-mágicas, tais como escrever cartas, dar instruções e identificar propriedades. Uma das inscrições rúnicas mais conhecidas, na pedra Sigurd na Suécia, celebra a construção de uma ponte.

Entretanto, desde o princípio as runas foram dotadas de um significado mágico. Eram usadas pelos vikings e outros povos germânicos como ferramentas de **adivinhação.** Também eram gravadas em suas espadas para tornar seus guerreiros invencíveis nas batalhas. Serviam para criar amuletos de pedra que afastavam doenças e feitiços. Eram cinzeladas em lápides para intimidar os ladrões de sepultura. Por volta de 450 d.C., as runas também se tornaram populares na Inglaterra, onde os **mágicos** anglo-saxões usavam-nas para fabricar **amuletos** e para prever o futuro.



Uma seleção *de runas nórdicas com suas interpretações tradicionais.*

Até hoje foram encontradas mais de quatro mil inscrições rúnicas na Suécia, Noruega, Dinamarca e Inglaterra, a maioria datando do apogeu da era viking, por volta de 800 d.C. As runas não foram apenas encontradas em armas, amuletos e lápides: também estavam presentes em moedas, jóias e em misteriosas placas de madeira. Há até algumas runas inscritas na borda da penseira mágica do professor Dumbledore.

Infelizmente, durante o último milênio, a popularidade do alfabeto latino levou a um declínio drástico do número de pessoas capazes de ler runas. Hoje, apesar dos nobres esforços de algumas instituições como Hogwarts, apenas alguns magos e

trouxas ainda são capazes de interpretar essas letras misteriosas que custaram tanto ao pobre Odin.

Cálice de Fogo, 30

Jogar Runas

A prática antiga de usar runas para ver o futuro, conhecida como jogar runas, sofreu um extraordinário retorno à popularidade no século passado. Quando os vikings e os anglo-saxões usavam as runas para a adivinhação, eles começavam gravando símbolos rúnicos em finas tiras de madeira cortadas de árvores frutíferas. Essas tiras eram lançadas ao acaso sobre um pano branco limpo e, então, um vidente, ou mestre das runas, escolhia três delas (enquanto olhava para o céu em busca de inspiração divina) e as interpretava. Hoje, um aspirante a adivinho pode comprar um conjunto contendo de dezesseis a trinta e três “pedras rúnicas” — redondas ou retangulares, feitas de pedra ou barro e inscritas com letras rúnicas. Usando um sistema moderno mais simples para jogar runas, as pedras são misturadas em uma sacola e depois espalhadas sobre uma superfície plana. Alguns jogadores de runas “lêem” todas as pedras que caem com a inscrição para cima. Outros fecham os olhos e escolhem apenas três, que representam o passado, o presente e o futuro. Enquanto muitos jogadores de runas baseiam suas leituras apenas no que os estudiosos descobriram sobre os antigos

significados dos símbolos, muitos inventaram seus próprios sistemas de interpretação.

A maioria das pessoas vê a Salamandra como um pequeno anfíbio bonitinho e colorido que pode ser encontrado em passeios pela floresta. Se você já viu uma, provavelmente parou um segundo para examiná-la e, então, continuou seu passeio sem pensar duas vezes. Nos séculos passados, no entanto, essas minúsculas criaturas parecidas com lagartos causavam quase sempre exclamações de surpresa e de encanto. Acreditava-se que as salamandras da antigüidade, assim como as que Hagrid leva para a aula de Trato das Criaturas Mágicas, podiam brincar nas chamas mais quentes sem se queimar. Diz a lenda que elas não apenas podiam sair ilesas como também sua pele gelada era capaz de apagar as chamas ao tocá-las.

A resistência ao fogo da maravilhosa Salamandra era discutida com entusiasmo nas antigas Grécia e Roma. Em sua *História Natural,* o escritor romano Plínio o Velho conta que a valente Salamandra ficava tão animada ao ver chamas que corria a toda

velocidade em direção ao fogo, como se quisesse derrotar um inimigo. Pessoas de imaginação mais fértil diziam que as salamandras deveriam ser usadas para apagar o fogo quando uma casa estivesse em chamas! Outros pensadores antigos, no entanto, tinham uma visão mais cética em relação a essas idéias e decidiram fazer alguns experimentos. O médico romano Galeno e outros relataram ter capturado algumas salamandras, atirado-as ao fogo e assistido enquanto viravam carvão.

Apesar de referências a vários experimentos como esse, a crença na imunidade da Salamandra ao fogo foi mantida até o Renascimento, quando um tecido chamado de “lã de Salamandra”, que diziam ter propriedades contra o fogo, era vendido bem caro. Esse tecido era usado para fazer roupas para as pessoas que trabalhavam próximas ao fogo, bem como envelopes para enviar itens preciosos (e inflamáveis). Embora não exista lã de Salamandra (as salamandras não têm nem pêlo), os que compraram o tecido tiveram sorte. O material *era* de fato resistente ao fogo. Ao que parece, os comerciantes descobriram que poderiam cobrar mais pelo tecido se dissessem que vinha do lendário “lagarto” e não de sua fonte verdadeira - o amianto.

Embora a idéia de que as salamandras sobrevivem ao fogo seja falsa, a origem dessa crença é bastante clara. As pessoas realmente vêem salamandras andando sobre cinzas. Isso ocorre porque elas gostam de hibernar em troncos velhos. Quando esses troncos são jogados nas fogueiras, as salamandras vão junto. Acordadas de forma tão desagradável, elas conseguem,

de vez em quando, escapar das chamas, protegidas durante um ou dois segundos pela secreção natural de sua pele. Embora esse feito não tenha nada de milagroso, ele fez com que a Salamandra ganhasse espaço na imaginação popular, assim como no dicionário: além de ser um anfíbio pequeno, a Salamandra é um “operário que, nas fundições e nas regiões petrolíferas, penetra nas caldeiras quentes a fim de consertá-las ou enfrenta os incêndios dos poços de petróleo para apagá-los” (cf. *Dicionário Aurélio).*

Prisioneiro de Azkaban, 12

Harry tem Edwiges, Hermione tem Bichento e Neville tem a companhia de seu amado sapo, Trevo. Assim como as **corujas** e os **gatos,** os sapos sempre foram associados a **bruxas** e **bruxos** nas lendas e tradições populares. Apesar de não haver dúvidas de que Trevo é simpático e inofensivo, a maioria dos sapos tem uma reputação bem ruim.

Durante os anos de **caça às bruxas** na Inglaterra e na Escócia do século XVI, dizia-se que as bruxas criavam sapos como seus “familiares”, ou seja, demônios menores disfarçados de animais que podiam causar todo tipo de mal em nome de suas donas. Afinal de contas, não é bem mais fácil para um sapo rastejar até o poço do vizinho e envenenar a água, ou colocar um amuleto do

mal debaixo do travesseiro da vítima? Também havia rumores de que os sapos tinham um papel importante em cerimônias de iniciação de novas bruxas, que podiam ter que criá-los ou beijá-los como parte do juramento de lealdade ao Diabo. Além disso, dizia-se que as bruxas se transformavam em sapos de vez em quando.

Em relatos colhidos em julgamentos de bruxas, algumas testemunhas afirmavam tê-las visto batizando seus sapos, vestindo-os com roupas de veludo preto ou escarlate e amarrando pequenos sinos em suas patas. Tal cuidado mostrava que as bruxas eram bastante apegadas a seus animais de estimação, e muitas pessoas achavam arriscado machucar um sapo, com receio de que fosse o companheiro verruguento de uma delas. Há história inglesa sobre uma senhora idosa que saiu com seus três sapos de estimação, Duke, Dick e Merryboy, em uma cesta. Quando ela parou para olhar três fazendeiros cortando o trigo, um dos sapos escapou e pulou, ficando no caminho da Ceifeira. Rindo, o fazendeiro deixou que a lâmina passasse por cima dele, matando-o. “Vocês vão ver só!”, gritou a mulher.

“Nenhum de vocês vai terminar o trabalho de hoje!” Poucos instantes depois, o primeiro fazendeiro cortou a própria mão com a Ceifeira. Logo depois, o segundo homem cortou a ponta do sapato. Em seguida, o terceiro abriu um buraco de um lado a outro de sua bota. Assustados, os fazendeiros fugiram do campo sem terminar o trabalho do dia.

Segundo a crença popular, as bruxas vestiam seus animais de
estimação com pequenos mantos e prendiam sinos em seus calcanhares.
Pelo visto, esses sapos gostaram de suas roupas de festa.

De acordo com algumas histórias populares, no entanto, a relação entre bruxas e sapos nem sempre era tão boa. Qualquer sapo que não tivesse a sorte de ser criado como um animal de estimação era considerado matéria-prima para preparar poções e lançar feitiços. Para se livrar de um inimigo, a bruxa batizava um sapo com o nome da pessoa e depois o matava de uma forma especialmente desagradável. Onde quer que a vítima estivesse, ela supostamente teria o mesmo destino. Para ficarem invisíveis, as bruxas aplicavam uma loção para a pele feita de saliva de sapo e seiva de serralha.

Pedras-de-sapo

Sem dinheiro para comprar um diamante? Que tal uma pedra-de-sapo? Essas pedras cinza ou marrom-claro podem não reluzir na luz do sol, mas dizem as lendas que esses objetos mágicos mudam de cor ou temperatura na presença de veneno. Geralmente usadas em anéis ou outras jóias, eram bastante populares durante a Idade Média, quando se acreditava que eram retiradas das cabeças de sapos muito velhos.

Segundo a tradição, a pedra-de-sapo podia ser retirada da cabeça do animal quando necessário, mas ele também podia vomitá-la gentilmente se alguém pedisse. Se lhe derem um anel com pedra, você pode ver se ela é verdadeira ou não colocando-a em frente a um sapo. Se ele pular para a frente, ela é genuína. Contudo, se ele der as costas com desprezo, é falsa. Na verdade, todas as pedras-de-sapo são pedras comuns com uma cor e um formato que lembram vagamente os de um sapo.

Além de servirem como detectores de veneno, eram tidas como **talismãs** que ajudavam a encontrar a felicidade perfeita e a vencer as batalhas. Também eram usadas como **amuletos** para proteger casas e barcos. Finalmente, acreditava-se que tinham poder de cura quando colocadas sobre mordidas ou picadas.

É provável que a idéia de que os sapos eram ingredientes essenciais em poções malignas tenha se originado no fato de eles secretarem um veneno brando

quando assustados. Os efeitos desse mecanismo de defesa já foram bastante exagerados, como fica claro através da afirmação de Aelian, um escritor romano do século III, que dizia que um gole de vinho misturado com sangue de sapo causava morte instantânea. Em 1591, um grupo de bruxas confessas tinha admitido que planejavam envenenar o rei Jaime VI da Escócia mergulhando uma peça de sua roupa no veneno de uma rã negra. O plano só falhou, segundo elas, porque não conseguiram uma peça de roupa apropriada. Contudo, afirmaram que, se fossem bem-sucedidas, o rei teria morrido em extrema agonia. Não só o rei continuou vivo, como também acabou tornando-se rei da Inglaterra e escreveu sua *Demonologia,* um livro que apoiava a caça às bruxas.

O resultado dessa ligação antiga entre sapos e bruxaria é que o estar perto demais de sapos foi, durante muito tempo, considerado arriscado. Até o século XVIII, o simples olhar desses pequenos anfíbios era considerado perigoso por algumas pessoas, que acreditavam que ele podia causar desmaios, palpitações e convulsões. Também diziam que os sapos mordiam o gado e outros animais causando doenças. Livrar-se dos sapos, contudo, era complicado. Mesmo sem bruxas por perto, as pessoas hesitavam em matá-los porque achavam que isso causava temporais. Uma outra idéia seria simplesmente levar as criaturas para outro lugar.

Mas também não era muito aconselhado tocá-las, pois você poderia ficar cheio de verrugas.

Pedra Filosofal, 6

Sereianos e Sereias

Ficamos tão surpresos quanto Harry ao saber que os Sereianos de pele prateada e olhos amarelos do fundo do lago de Hogwarts são, na verdade, parentes da bela sereia loura cujo retrato está pendurado no banheiro dos monitores. Como essas visões bastante diferentes nos mostram, a popular “bela das águas” é apenas um dos membros de uma grande família de Sereianos - uma população que não é composta apenas pelas sereias, mas também por dezenas de primos de todo o mundo. Entre eles estão a *merrymaid* da Cornualha; a *merrow* da Irlanda; os *homens azuis* da Escócia; o *neck, havfrue* e *havmand* da Escandinávia; o *meerfrau, nix, nixe* e *lorelei* da Alemanha, e a russa *rusalka.* Assim como os humanos, há Sereianos de todos os tamanhos e formas; alguns são gentis, outros são maus, alguns são lindos e outros horríveis. Na verdade, o único traço comum a todos os Sereianos é a forma humana da cintura para cima e a cauda de peixe da cintura para baixo.

Os primeiros Sereianos eram deuses e deusas das civilizações antigas. Ea (ou *Oammes* em grego) era o deus do mar que os babilônios começaram a adorar por volta de 5000 a.C. Segundo as crenças, os babilônios

teriam recebido dele seus conhecimentos sobre artes e ciências. Ele também teria sido o responsável por transformar os babilônios em um povo civilizado em uma época da história na qual não havia leis e as pessoas se comportavam, com freqüência, como animais. A primeira fêmea da espécie foi uma deusa conhecida como Atargatis pelos sírios e como Derceto pelos filisteus. Como ela governava os oceanos, parece que os sacerdotes de seu templo decidiram montar um negócio lucrativo vendendo licenças de pesca para seus adoradores!

A imagem da bela sereia com cabelos compridos, à qual estamos acostumados, surgiu na Idade Média. Geralmente representada sentada em uma pedra, ela canta uma canção irresistivelmente doce enquanto penteia seus cabelos e olha, distante, para um espelho. Diversas teorias tentaram explicar a obsessão da sereia com seus cabelos. Alguns dizem que um artista anônimo, copiando uma imagem já deteriorada pelo tempo, cometeu alguns erros e todos os artistas copiaram esse mesmo erro. Segundo essa teoria, seu “pente” teria sido, originalmente, um plec-tro (uma palheta usada para tocar instrumentos de corda), enquanto o “espelho” seria o próprio instrumento, talvez uma lira. Outra explicação sugere que o espelho e o pente simbolizam a vaidade e a beleza femininas, características que, acreditava-se, levam o homem à destruição.

De fato, apesar de sua aparência agradável, a sereia era freqüentemente retratada como uma criatura

perversa que atraía os marinheiros para a morte com sua beleza e suas canções, mantendo as almas daqueles que fez morrer por afogamento presas sob as ondas. As sereias mais malévolas chegavam a comer suas presas humanas. Por isso, ver uma sereia era considerado um presságio terrível. Sua simples presença causava tempestades, naufrágios e afogamentos. E, além de causar catástrofes naturais, se uma sereia se sentisse ofendida, magoada ou rejeitada, ela podia fazer o malfeitor ficar maluco, se afogar ou até mesmo fazer com que sua família, casa ou aldeia fossem levadas pelas águas.

Felizmente, nem todas as sereias eram tão más. Algumas tinham um vasto conhecimento de ervas medicinais, que podiam usar, quando persuadidas, para curar as doenças humanas. Suas habilidades sobrenaturais permitiam que elas previssem tempestades, vissem o futuro, concedessem pedidos e encontrassem tesouros submersos. Por causa desses poderes, as sereias dos mitos eram, com freqüência, capturadas por humanos e forçadas a conceder pedidos e partilhar seus conhecimentos. Capturar uma sereia não é tão difícil quanto pode parecer. Você só precisa roubar um de seus bens - seu pente ou seu espelho, ou talvez o cinto ou o chapéu que ela usa algumas vezes. Uma vez capturada, a sereia não pode escapar a menos que recupere seus bens.

As sereias também eram desejadas por homens que queriam essas mulheres lindas e encantadoras como esposas. Convenientemente, as sereias também desejavam ter humanos como marido, não apenas por amor, mas para ganhar uma alma, que nenhum sereiano tinha. A Igreja medieval chegou a discutir se esses “cruzamentos” ajudavam mesmo as sereias a conseguir a salvação eterna ou não. Ainda assim, as lendas dizem que os filhos desses casamentos podem ser reconhecidos por suas membranas natatórias nos pés e nas mãos, mas que, fora isso, são exatamente iguais às crianças humanas.

Também existem histórias sobre casamentos entre sereios e mulheres, mas elas são menos comuns, provavelmente porque, ao contrário de seu correspondente feminino, os sereios são extremamente feios. Na verdade, em algumas culturas, há uma grande diferença entre os sereios e as sereias. Dizem que os primeiros desprezam os humanos, não querem ter alma, são maridos violentos e chegam até mesmo a comer os próprios filhos.

Apesar da crença nos Sereianos existir há muitos séculos, essas criaturas nunca foram encontradas. Desde os tempos medievais até bem recentemente, muitas aparições de sereias foram comunicadas por pessoas respeitáveis, inclusive marinheiros que

navegaram com Cristóvão Colombo e Henry Hudson, mas nenhuma prova foi apresentada. Alguns vigaristas ousados apresentaram supostas sereias, mas todas elas eram falsas. P. T. Barnum, por exemplo, construiu a "sereia Fiji" costurando a parte de cima de um macaco à parte de baixo de um peixe grande. Quanto às aparições de sereias noticiadas por cidadãos respeitáveis, os estudiosos dizem que eram, provavelmente, focas, morsas, manatis ou dugongos (primo asiático do manati americano). Todos esses animais bóiam freqüentemente na vertical e amamentam seus filhotes da mesma forma que as mães humanas. É claro que, se você já viu qualquer uma dessas criaturas, sabe que elas não são facilmente confundidas com as belas mulheres que nos são mostradas pelos mitos, penteando seus cabelos e cantando canções. Mas as pessoas que mais viam "sereias" eram marinheiros que já estavam no mar há meses ou anos. Talvez por isso não seja tão difícil aceitar que seus olhos os recompensassem com a imagem de uma bela mulher em vez de outro dugongo gorducho.

Cálice de Fogo, 26

Os Parentes da Sereia

Muitos seres sobrenaturais do folclore e dos mitos são associados à água, mas não são classificados como Sereianos. As mais conhecidas entre essas criaturas são as náiades, as *sirens* e os *selkies.* Apesar de serem muito

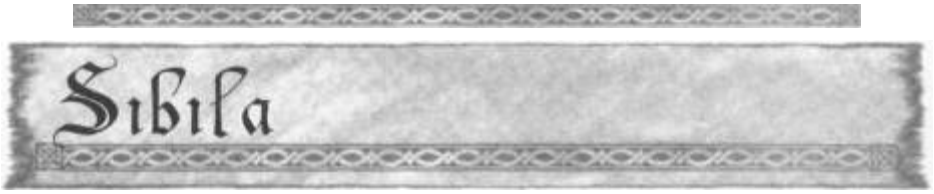
confundidos com sereias, cada um possui características distintas e extraordinárias.

As náiades tiveram origem na mitologia grega e compõem uma das três classes de ninfas das águas. (As outras duas são as nereidas, que habitam as águas do mar Mediterrâneo, e as oceânides, que vivem nos oceanos.) As náiades vivem em água doce, como rios, lagos, fontes ou nascentes. Na antigüidade se acreditava que as nascentes mais importantes abrigavam náiades, que davam à água o dom da cura e da profecia. As pessoas podiam beber da nascente, mas era proibido se banhar nela. Aqueles que ignoravam a restrição eram punidos com doenças ou ficavam malucos. Apesar de as náiades viverem exclusivamente na água, elas se parecem com os humanos e não têm caudas ou nadadeiras como as sereias.

As sirens também tiveram origem na mitologia grega e, assim como as náiades, habitavam os rios. No entanto, quando elas ofenderam a deusa Afrodite, esta as transformou em criaturas malvadas com corpo de pássaro e cabeça de mulher e elas foram viver em uma ilha não habitada ao largo da costa sul da Itália. Apesar das diferenças anatômicas, as sirens são freqüentemente confundidas com as sereias porque as duas seduzem com seus cantos. Os marinheiros que passavam pela ilha das sirens e ouviam suas belas canções perdiam inevitavelmente o rumo e acabavam batendo nas rochas. Conta a lenda que o herói Ulisses

escapou desse destino mandando que seus marinheiros tapassem os ouvidos com cera, enquanto ele próprio pediu para ser amarrado ao mastro do navio quando passassem próximos à ilha.

Os *selkies* são criaturas que se parecem com focas e que vivem perto das ilhas britânicas Órcadas e Shetland. As fêmeas da espécie podem tirar suas peles de foca e vir para a terra sob a forma de mulheres belíssimas. Se um humano do sexo masculino encontrar a pele, ele pode forçar a selkie fêmea a se casar com ele. Contudo, caso ela consiga recuperar sua pele, voltará para o mar, deixando marido e filhos para trás. Assim como as sereias, os selkies se vingam de qualquer mal ou insulto causando violentas tempestades e afundando navios.



Sibila, o nome da professora Trelawney, que ensina adivinhação em Hogwarts, não podia ser mais apropriado. Na mitologia da Grécia e de Roma, as sibilas eram mulheres conhecidas pela habilidade de predizer o futuro em estado de transe. Na verdade, a própria professora Trelawney estava em transe na única ocasião em que fez uma previsão correta.

Diz a lenda que havia dez sibilas no mundo antigo, espalhadas pelo Egito, Babilônia, Pérsia, Líbia e Grécia. Cada uma tinha seu próprio nome, mas todas eram

chamadas de Sibila em homenagem à profetisa do mito grego, Sibila, que diziam ser filha de Zeus. Enquanto a maioria dos adivinhos fizesse suas predições sob encomenda, as sibilas profetizavam sempre que se sentiam inspiradas e, freqüentemente, escreviam suas profecias em folhas de árvores. Elas previam guerras, tempestades perigosas e a ascensão e queda de governantes e impérios.

A Sibila mais famosa foi Amaltéia, uma sacerdotisa do deus grego Apoio conhecida como a Sibila de Cumas. Em uma lenda contada pelo escritor romano Ovídio, Apoio se apaixonou por ela e prometeu lhe dar o que ela quisesse. A Sibila apontou para um monte de areia e pediu que tivesse um ano de vida para cada grão no monte. Apoio concedeu seu pedido. No entanto, ela esqueceu de pedir juventude eterna - um erro, aliás, cometido por vários personagens da mitologia grega. A medida que envelheceu, então, foi ficando cada vez mais velha e fraca. Acabou indo morar em uma caverna subterrânea na cidade de Cumas, perto de Nápoles, Itália, onde viveu por mil anos.

Outra lenda conta o que aconteceu quando a Sibila de Cumas foi à procura de Tarquínio o Soberbo, último rei de Roma, para tentar vender-lhe nove volumes de suas profecias, que diziam respeito ao futuro de Roma e ao destino do império. Ele achou seu preço muito alto e recusou-se a pagar, talvez na esperança de que ela o reduzisse. Em vez disso, ela queimou três dos livros. Um

ano mais tarde, ela voltou e ofereceu os seis livros restantes pelo mesmo preço. Tendo a oferta recusada novamente, ela queimou mais três, e, um ano depois, ofereceu os últimos três livros, mantendo o preço inicial. Derrotado, Tarquínio comprou os livros e Amaltéia nunca mais foi vista.

Apesar de as sibilas terem sido descritas, a princípio, como mulheres selvagens que viviam em cavernas, muitos artistas preferiam retratá-las como graciosas figuras clássicas.

A história da Sibila de Cumas é apenas um mito, mas as profecias atribuídas a ela existiram de verdade. Sob a forma de enigmas, foram escritas em folhas de palmeiras — ninguém sabe por quem — e encadernadas sob a forma de livros. Essas coleções, que incluíam tanto predições quanto sugestões sobre como acalmar os

deuses em tempos difíceis, foram consultadas pelo Senado romano durante séculos, até serem destruídas por um incêndio em 83 a.C. Depois disso, o Senado romano enviou emissários para coletar profecias em oráculos na Sicília e na Ásia Menor. Essas profecias foram guardadas no templo de Apoio, em Roma, até 408 d.C., quando o templo foi destruído em uma batalha.

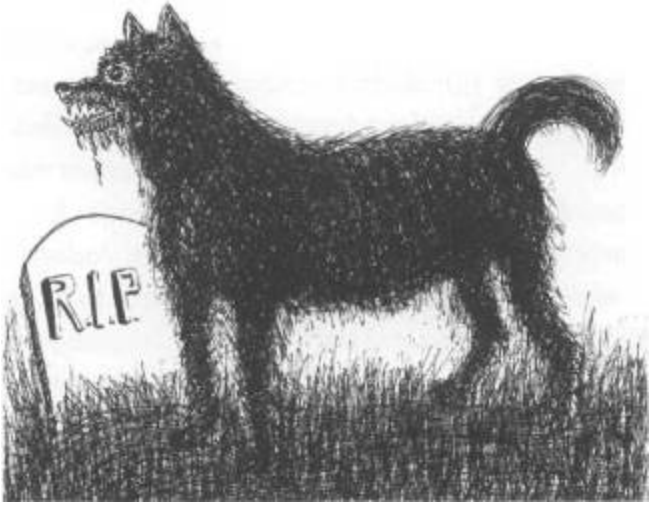
Muito tempo depois do desaparecimento dos livros, a Sibila de Cumas continuava fascinando as pessoas. Durante a Idade Média, os escritores cristãos reinterpretaram e adicionaram itens às profecias atribuídas a ela para fazer parecer que a Sibila de Cumas havia previsto a vinda de Jesus Cristo. Seu prestígio aumentou a ponto de se igualar ao dos profetas do Antigo Testamento, como podemos ver, de forma belíssima, por sua inclusão, junto com quatro outras sibilas, na Capela Sistina, pintada por Michelangelo em Roma.

Prisioneiro de Azkaban, 6

Quando Harry descobre que está sendo seguido por um enorme cão negro, desconfia que a criatura pode ser um sinistro, um espírito que tem a forma de um cão ameaçador, conhecido desde muito tempo nas ilhas britânicas como um presságio de morte. Felizmente, porém, a fera em questão não era outro senão o

padrinho de Harry, Sirius Black, que pode, de forma bem conveniente, transformar-se em cão sempre que deseja.

A menos que exista em Hogwarts um cemitério que não conhecemos, o temor de Harry de estar sendo seguido por um sinistro era provavelmente injustificado. Segundo a maioria dos relatos, os sinistros nunca se afastam dos cemitérios onde habitam, próximos de uma igreja. No folclore inglês e escandinavo, *grim* (sinistro) pode ser um termo genérico para designar um espírito doméstico, mas é mais comum usá-lo em referência ao "sinistro de igreja", um guardião das almas dos mortos que, na Inglaterra, toma a forma de um grande cão negro e peludo, de olhos cor de fogo. Na Escandinávia, o sinistro de igreja também pode aparecer como um cavalo, um cordeiro ou um porco.



Segundo a tradição inglesa, o sinistro de igreja tem a séria responsabilidade de proteger um cemitério contra o Diabo e as bruxas. No início da era cristã, muita gente acreditava que, quando se criava um novo cemitério perto de uma igreja, a primeira pessoa

enterrada ali teria de protegê-lo contra a influência satânica. Mas alguns também acreditavam que, se um simples cão negro fosse enterrado na ala norte do cemitério, o bicho poderia ficar de guarda, libertando uma alma humana para seguir sua existência no além.

Os sinistros em geral são invisíveis, mas, durante tempestades, podem ser vistos rondando o cemitério. Também podem aparecer à meia-noite, na noite anterior à morte de alguém, ou parados na torre da igreja, durante um enterro. Diz-se que o sacerdote que acompanha as cerimônias fúnebres pode saber se a alma do defunto vai para o céu ou para o inferno conforme a aparência do sinistro.

Prisioneiro de Azkaban, 6

Certas pessoas têm dificuldade para se lembrar de seus sonhos. Isso nunca foi um problema para Harry. Quer esteja dormindo profundamente na rua dos Alfeneiros, quer tenha cochilado na aula da professora Trelawney, Harry tem sonhos que lhe dão muito o que pensar enquanto está acordado. Apavorantes e vividos, alguns desses sonhos parecem mostrar perigos futuros. Outros trazem visões indesejáveis de fatos horrendos que estão ocorrendo enquanto Harry sonha. Pesadelos assim não são fáceis de ignorar.

Desde a Bíblia até os poemas épicos da índia, os textos mais antigos da humanidade sugerem que as pessoas sempre foram fascinadas por seus sonhos. Na antigüidade acreditava-se que os sonhos continham informações importantes, muitas vezes na forma de previsões sobre o futuro daquele que estava sonhando, sobre sua família, sua aldeia ou - sobretudo quando quem estava sonhando era um rei — do destino de uma nação. Às vezes a mensagem de um sonho é absolutamente clara, como ocorre em muitos dos sonhos turbulentos e assustadores de Harry. Porém, muitas vezes o sentido está oculto ou disfarçado, exigindo os serviços de um intérprete.

A interpretação dos sonhos, ou oniromancia (do grego *oniros,* "sonho", e *mancia,* "profecia"), é um dos sistemas de adivinhação mais antigos. Em tempos remotos, sempre foi vista como trabalho para um profissional - em geral, um sacerdote ou uma sacerdotisa ou alguém simplesmente conhecido como intérprete de sonhos, cujo único trabalho era ouvir o sonho das pessoas e explicar seu sentido, às vezes oferecendo também conselhos sobre as providências práticas que a pessoa deveria tomar. Há referências a sistemas de interpretação de sonhos no texto literário mais antigo que se conhece, a lenda do rei Gilgamesh, o herói assírio, inscrita em tijolos de argila por volta do século VII a.C. No antigo Egito, os intérpretes de sonhos eram conhecidos como "os sábios da biblioteca mágica"

e moravam em templos onde o deus dos sonhos, Serápis, era adorado.

Havia lugares especiais não só para interpretar os sonhos como também para sonhar. Muitas pessoas esperavam que os problemas enfrentados nas horas em que estavam acordadas pudessem ser resolvidos através de uma revelação feita através de um sonho enviado por deuses, contanto que se seguissem as normas corretas. Em seu esforço para receber sonhos que os ajudassem, os antigos egípcios dormiam à sombra da Esfinge ou passavam a noite num dos templos para Serápis. Se um intérprete de sonhos não pudesse fazer ele mesmo a viagem até um templo, era possível contratar um sonhador substituto que iria dormir no templo e teria um sonho no lugar do intérprete contratado! Da mesma forma, um cidadão da antiga Grécia, em busca de alívio para a sua saúde abalada, podia viajar para um dos vários templos consagrados a Asclépio, deus da medicina, na esperança de receber um sonho que diagnosticaria sua doença e sugeriria um tratamento. No Japão medieval, um peregrino podia ficar cem dias ou mais em um santuário do sonho, obedecendo a uma dieta restrita e a uma escala de orações, na esperança de ter um sonho esclarecedor.

Investigar o significado de um sonho ficou muito mais simples depois que surgiram livros sobre o assunto. O primeiro manual abrangente sobre os sonhos foi o *Oneirocritica,* ou *Interpretação dos Sonhos,* escrito no

século II d.C. pelo intérprete de sonhos Artemidoro de Daldis. Continha o significado de centenas de sonhos diferentes e também dos símbolos que aparecem nos sonhos. Foi o livro mais importante sobre o assunto durante mais de mil anos. Algumas de suas interpretações parecem totalmente razoáveis ainda hoje. Por exemplo, “todos os instrumentos que cortam e dividem coisas ao meio significam discórdias, revoltas e insultos...”. Outras, como a advertência de que dá azar sonhar com formigas aladas ou com codornas, provavelmente refletem as superstições da época e não fazem mais sentido em nossos dias.

A interpretação dos sonhos entrou e saiu de moda muitas vezes ao longo dos séculos. Havia quem fosse muito cético a esse respeito. O filósofo Aristóteles, por exemplo, afirmou que, quando os sonhos se tornavam realidade, era mera coincidência. E enquanto muitos cidadãos da antiga Roma se davam ao trabalho de comprar **amuletos,** poções mágicas e contavam seus sonhos para adivinhos usando turbantes, o orador Cícero reclamava que a adivinhação do futuro pelos sonhos não passava de superstição e que o público estava sendo “iludido (...) por imbecilidades sem fim”. Em toda a história, contudo, muita gente relatou sonhos que, como os de Harry, se tornaram realidade ou revelavam informações às quais o sonhador jamais poderia ter acesso pelos meios normais. De fato, uma das características dos mágicos lendários e dos xamãs

tribais é serem capazes de ver o que está acontecendo em outros lugares, seja através dos sonhos, seja através de transes visionários ou **ainda** em uma **bola de cristal.**

Ainda assim, não importa se é ou não verdade que os sonhos nos revelam o futuro, nem tampouco se nos permitem ou não fazer viagens místicas para locais remotos. O fato é que os sonhos podem ser valiosos por outros motivos. Muitas pessoas famosas descobriram nos próprios sonhos um manancial de idéias criativas e soluções inteligentes para muitos problemas. A escritora Mary Shelley dizia que os personagens imortais do doutor Frankenstein e do seu monstro surgiram para ela num sonho. Bram Stoker, também escritor, disse a mesma coisa sobre a sua famosa criação, o **vampiro** conde Drácula. E o químico russo do século XIX Dmitri Mendeleiev, depois de muitos esforços infrutíferos para elaborar um sistema de classificação dos elementos químicos, viu “num sonho uma tabela em que todos os elementos se encaixavam em seus lugares como deveriam” e, ao despertar, criou a tabela periódica dos elementos que todos os estudantes de química estudam hoje em dia.

Pensadores modernos, como Carl Jung e Sigmund Freud, declararam que o verdadeiro significado dos sonhos não está naquilo que nos revelam sobre o mundo externo, mas sim no que podem revelar a respeito de nós mesmos. Freud acreditava que os sonhos exprimiam

nossos desejos mais profundos, ao passo que Jung dizia que todos os personagens fascinantes ou assustadores nos sonhos constituíam aspectos de nossas mentes. Seja como for, ninguém precisa ser um grande especialista em sonhos para perceber que o mundo dos sonhos, assim como o mundo da magia, é um lugar peculiar onde tudo pode acontecer. Podemos testemunhar cenas de um esplendor deslumbrante ou horrores monstruosos, bem como tudo aquilo que existe entre esses dois pólos. Nos sonhos, voamos, flutuamos no ar, realizamos proezas que exigem uma força sobre-humana, ou experimentamos transformações tão espantosas quanto as provocadas pelas poções mais poderosas do professor Snape. E talvez seja por isso que, quando lemos sobre magia ou presenciamos o espetáculo de um mágico, tudo aquilo às vezes nos pareça estranhamente familiar. Não é à toa: já vimos tudo antes em nossos sonhos.

Cálice de Fogo, 2

Apesar de os alunos de Hogwarts comprarem compulsivamente talismãs para se protegerem contra a misteriosa epidemia de Petrificação, esses poderosos objetos são mais usados para realizar mágicas do que para proteção. Ao contrário dos **amuletos,** que são especificamente projetados para manter o dono longe dos perigos, os talismãs são valiosos porque podem

produzir transformações sobrenaturais — fazem com que seus donos fiquem invisíveis, adquiram uma força sobre-humana, sejam imunes a doenças ou possam lembrar cada palavra que um professor disse. Um talismã pode ser qualquer tipo de objeto - uma escultura, um livro, um anel, uma peça de roupa, uma tira de metal ou um pedaço de pergaminho. Até mesmo a cauda de Salamandra podre comprada pelo apavorado Neville Longbottom pode ser um talismã se tiver poderes mágicos. Alguns objetos, como as pedras preciosas, são considerados mágicos por natureza. Mas, em toda a história, a maioria dos talismãs tem sido propositadamente dotada de poderes por meio de rituais que invocam as forças da natureza ou o poder dos deuses. Muitos tinham inscrições mágicas, nomes ou imagens de divindades, ou então pequenos **encantamentos.**

Muitas pessoas usavam talismãs no mundo antigo. Arqueólogos descobriram talismãs de papiro no Egito antigo, assim como centenas de talismãs de pedra e de metal na região mediterrânea. Conhecidos principalmente por curar doenças, eles também eram usados para atrair a pessoa amada, melhorar a memória e garantir sucesso na política, nos esportes ou em apostas.

No período medieval havia um talismã para qualquer coisa que se possa imaginar. Amarrar um pé de coelho no braço esquerdo permitia que a pessoa se

aventurasse em território perigoso sem correr risco algum. Levar consigo visco evitava um veredicto de culpado para as pessoas em julgamento. Possuir um ramo de heliotrópio embrulhado em folhas de loureiro com um dente de lobo impedia que as pessoas fizessem fofocas a seu respeito. A crença no poder dos talismãs era tão grande na Inglaterra do século XIV que as regras para duelos passaram a exigir que cada participante prometesse não levar pedras ou anéis mágicos, nem qualquer outro talismã que lhes desse uma vantagem injusta.

Como se acreditava que os corpos celestes tinham controle sobre a vida terrestre (ver **astrologia),** muitos talismãs eram projetados para capturar a influência de determinado planeta. Se uma pessoa quisesse ter sucesso em um combate, por exemplo, ela podia fazer um talismã para invocar a influência do planeta Marte, que rege a força física. O talismã teria que ser confeccionado em ferro (metal tradicionalmente associado ao planeta) na época em que Marte irradiasse seus poderes com maior intensidade. Também se podia gravar nele o número do astro, cinco, ou pintá-lo com sua cor, vermelho.

Esses talismãs astrológicos eram populares principalmente entre os alquimistas do Renascimento, que seguiam rituais complexos para fazer objetos que poderiam ajudar a transformar metais básicos em ouro. Quando o momento celestial apropriado chegava, eles

recitavam encantamentos para invocar espíritos ou demônios que dotariam seus talismãs com o poder necessário. A **Pedra Filosofal,** que acreditavam dar vida eterna e prosperidade sem fim, era o talismã mais desejado de todos.

Os talismãs continuaram populares no século XIX, quando se acreditava que um único talismã feito para todos os propósitos, gravado em prata durante a fase lunar correta, era capaz de tornar seu dono saudável, rico, agradável, alegre, respeitado, e permitia que ele fizesse todas as viagens em segurança. Apesar de as pessoas hoje não gravarem palavras mágicas em metais, aquelas que levam consigo pés de coelho ou insistem em usar uma “camisa da sorte” em jogos decisivos de futebol mantêm viva a crença em talismãs.

Câmara Secreta, 11

O Ministério da Magia pode ter declarado que os tapetes voadores são ilegais, mas isso não foi o suficiente para que essas maravilhosas peças de tapeçaria fossem abandonadas por alguns magníficos magos e mágicos do Extremo Oriente.

As histórias mais antigas sobre tapetes mágicos estão ligadas ao rei Salomão. Filho de Davi (o famoso Davi que lutou contra Golias) e Bathsheba, Salomão é tradicionalmente considerado o maior soberano de

Israel na antigüidade. Segundo o Livro dos Reis no Velho Testamento, Salomão era um político hábil e um guerreiro feroz. Com seus exércitos poderosos, criou um império que se estendia desde o Egito até o rio Eufrates, no Iraque. Rei de sabedoria e justiça incomuns, adorava a beleza, escrevia poemas refinados e construiu templos e palácios espetaculares.

Os feitos de Salomão eram tão impressionantes que, após sua morte, muitos antigos escritores judeus e islâmicos chegaram a crer que ele tinha sido um mágico poderoso. O livro sagrado muçulmano, o Corão, afirma que Salomão podia "falar a linguagem dos pássaros", comandar a ação de anjos e gênios (conhecidos como *jinn)* e "possuía todas as boas qualidades". Posteriormente, contadores de histórias de origem árabe ampliaram essa tradição, dando ao rei israelita um anel mágico, um caldeirão, o poder de controlar o vento e um magnífico tapete voador, que o transportava para onde quisesse.

A descrição do tapete voador de Salomão varia imensamente de um conto para outro, mas a maioria dos escritores concorda em que era feito de uma excelente seda verde e era muito grande — talvez chegasse a cem quilômetros de extensão. Segundo Richard Burton, explorador e erudito do século XIX, "seu comprimento e sua largura eram tais que todo o exército de Salomão poderia se manter de pé sobre ele, os homens à esquerda e os *jinns* à direita do trono". Depois que o

exército estivesse confortavelmente acomodado no tapete, “o vento, atendendo a uma ordem real, o levantava e o fazia flutuar para onde o profeta [Salomão] desejasse, enquanto um exército de pássaros voava acima, formando uma cobertura que protegia o exército da luz do sol”.

O milagroso tapete de Salomão obviamente serviu de inspiração para os tapetes voadores mais modestos que vieram depois e que encontramos em muitos contos folclóricos árabes, como “A História do Príncipe Ahmed e da Fada Paribanu”. Nessa fábula popular persa, que faz parte das *Mil e Uma Noites,* um jovem príncipe chamado Hussein encontra por acaso uma admirável “peça de tapeçaria” que pode transportar seu dono para qualquer lugar do mundo. Com esse tapete, Hussein consegue salvar a vida de sua amada princesa, levando, num piscar de olhos, uma maçã mágica para a cabeceira da cama onde ela se encontra, quando descobre que a jovem está morrendo, a centenas de quilômetros de distância.

Talvez porque os tapetes não fossem muito usados na Europa e na América do Norte antes do fim do século XIX, os modelos “voadores” nunca desempenharam um papel de destaque na mitologia e no folclore ocidental. (Na verdade, por engano, a maioria dos ocidentais associa imediatamente os tapetes voadores à história de Aladim, um conto em que eles nem sequer aparecem.) Em vez de tapetes voadores, os mágicos e heróis

ocidentais confiaram em diversos outros objetos que levitavam, desde sandálias providas de asas até malas flutuantes e grandes elevadores de vidro. Um conto infantil popular americano chega a dar destaque a um sofá voador. E, é claro, existem as vassouras voadoras, como a Firebolt tão adorada por Harry, que provavelmente poderia dar voltas ao redor de qualquer tapete tolo o bastante para vir flutuar acima de um campo de quadribol. E uma pena que a maioria das vassouras voadoras sejam veículos para um único passageiro. Se Harry, algum dia, arregimentar um exército como o do rei Salomão (ou combinar de sair com Cho Chang), vai ter de pedir emprestada a chave do carro voador do Sr. Weasley.

Cálice de Fogo, 7

A professora McGonagall não perde tempo explicando a seus alunos do primeiro ano no que consiste a transfiguração. Em um piscar de olhos, ela transforma sua mesa em um porco. Ela também poderia ter se transformado em um gato, ou transformado um de seus alunos em uma tartaruga ou em um pedaço de madeira. A transfiguração - transformação mágica de uma pessoa, animal, ou um objeto em outro - é um assunto complexo e perigoso que requer anos de estudo.

Os principiantes começam com tarefas bem simples, como transformar botões em besouros.

Histórias de transfiguração (do latim *trans,* “através de”, e *figura,* “forma”) são encontradas em mitos, contos de fada e no folclore do mundo inteiro. A fada madrinha de Cinderela transfigura uma abóbora em carruagem e camundongos em cavalos. Em histórias clássicas como “O Príncipe Sapo” e “A Bela e a Fera”, belos rapazes se tornam sapos coaxantes ou ogros repulsivos. A bruxa grega Circe fez de seu jardim um verdadeiro zoológico ao transformar suas visitas em leões, ursos e lobos, sendo que os convidados menos sortudos acabaram no chiqueiro.

As histórias mais famosas talvez sejam as que encontramos em *Metamorfoses,* do poeta romano Ovídio. Escrito no século I, o livro conta a história do mundo, começando com a transformação do caos em ordem e terminando na época de Ovídio com a transfiguração do imperador Júlio César em uma estrela. Entre uma coisa e outra há cerca de 250 histórias de deuses, heróis e mortais passando por transfigurações fantásticas e, às vezes, chocantes. O caçador Actéon é transformado em um cervo, como castigo por ter espionado a deusa Diana enquanto ela tomava banho, e acaba sendo dilacerado pelos próprios cachorros.

Aracne, uma mestra tecelã, foi transfigurada em uma aranha por ter tido a audácia de desafiar a deusa Minerva para saber qual das duas tecia melhor. Já a

ninfa Dafne foi transfigurada em um loureiro enquanto fugia do deus Apoio. Nas palavras de Ovídio: “... uma grande fraqueza tomou seus membros, seus seios macios foram cercados por uma grossa casca de árvore, seus cabelos viraram folhas, seus braços, galhos, e seus pés, antes tão velozes, foram presos fortemente por preguiçosas raízes, enquanto seu rosto se transformou na copa da árvore. Nada restou dela, exceto sua extraordinária graça.”

As transfigurações de Ovídio quase sempre são desencadeadas pela fúria ou bondade de um deus, mas muitas criaturas da mitologia e do folclore podem mudar de forma por vontade própria; elas são conhecidas como criaturas camaleônicas. Os deuses escandinavos Odin e Loki eram especialistas em assumir formas de animais, assim como o deus grego Zeus, que freqüentemente se transformava em um touro, carneiro, águia, pomba ou cisne. Muitas fadas e a maior parte dos demônios, inclusive as **veelas,** os **ghouls** e os **trasgos,** são mestres em mudar de forma e podem se transformar em qualquer coisa - uma mulher atraente, fumaça, uma bacia de água, uma pedra, uma tempestade de areia ou até mesmo seu melhor amigo. Lendas populares do mundo inteiro falam das transfigurações-relâmpago que acontecem quando as criaturas camaleônicas fogem de seus inimigos ou lutam entre si. Na fábula medieval galesa, o personagem Gwion Bach rouba o dom da profecia do **caldeirão** da bruxa Ceridwen. Ele sai

correndo sob a forma de uma lebre, mas a bruxa o persegue sob a forma de um galgo. Ele mergulha em um rio e se transforma em um peixe; ela o segue como uma lontra. Ele levanta vôo sob a forma de um pequeno passarinho e ela o persegue transformada em falcão. Tendo avistado um monte de trigo recém-cortado no chão de um celeiro, Gwion pousa e se transfigura no que parecia ser o disfarce perfeito - um grão de trigo no meio de milhares. Ceridwen, no entanto, é ainda mais esperta. Ela pousa no celeiro, se transforma em uma galinha preta, fica ciscando ali até encontrar o grão certo de trigo e o devora.

A ninfa Dafne transfigurada em um loureiro.

Os seres camaleônicos mais conhecidos, pelo menos por sua reputação, são as bruxas. Já no início do

século II d.C. o escritor romano Apuleio escreveu sobre bruxas que podiam tomar a forma de pássaros, cachorros, doninhas, camundongos e — como uma certa repórter do *Projeta Diário* - insetos, para entrar nas casas das pessoas e levar a cabo seus serviços sujos sem serem notadas. Apuleio escrevia ficção (muitas coisas eram reflexos das crenças de seu tempo), mas, séculos mais tarde, durante a época de **caça às bruxas** (1450-1700), a crença de que as bruxas podiam se transfigurar em animais, principalmente em gatos, já havia se tornado um lugar-comum. Os julgamentos desse período estão repletos de "provas" de tais transfigurações, principalmente sob a forma de histórias de ferimentos, que teriam sido feitos nos animais e que mais tarde apareciam nos corpos das pessoas acusadas. Por exemplo: em um julgamento do século XVI em Ferrara, na Itália, um homem testemunhou que havia espancado um gato com uma vara quando viu que ele estava atacando seu bebê. No dia seguinte, uma mulher da vizinhança foi vista coberta de machucados. Isso era considerado prova de que havia sido ela, sob a forma felina, que atacara o bebê. Em outro julgamento, desta vez de uma bruxa escocesa, em 1718, um homem testemunhou que se sentia tão incomodado pelos gatos conversando com vozes humanas perto de sua casa que matou dois e feriu vários outros. Logo depois, duas mulheres da localidade foram encontradas mortas em suas camas e uma outra tinha um corte misterioso em

sua perna, provando novamente que os gatos eram, na verdade, bruxas disfarçadas sob a forma de animais.

O folclore do mundo inteiro está repleto de histórias de homens e mulheres que, assim como Sirius Black, Tiago Potter e Pedro Pettigrew, podem adotar uma única forma animal. Na Europa, as lendas mais conhecidas eram sobre **lobisomens** — homens que se transformavam em lobos sanguinários por curtos períodos de tempo. Mas, nas regiões do mundo onde os lobos não são comuns, havia outros monstros meio homens, meio animais, que vagavam noite adentro. Na Amazônia havia histórias de homens-jaguar; na índia, de homens-tigre; na África, de homens-hiena, e em outras partes do mundo homens eram conhecidos por se transformar em coiotes, ursos, chacais, crocodilos ou serpentes. Muitas dessas lendas provavelmente surgiram de rituais de mágicos tribais e xamãs que, durante as cerimônias, vestiam peles, imitavam o comportamento animal (bufavam, uivavam e batiam os pés no chão) e, talvez para eles e para aqueles que assistiam, tornavam-se temporariamente um veado, um urso ou um jaguar.

Muitos de nós já pensamos, em algum momento, como seria se tornar uma outra criatura: sentir o poder e a graça de um leopardo ou ver o mundo do alto, como uma águia. Mas poucos gostariam de experimentar a visão de um roedor que Olho-Tonto Moody dá a Draco

Malfoy ao transformá-lo em um grande furão. Há vezes em que é melhor ser você mesmo.

Pedra Filosofal, 8

Apesar de a palavra “trasgo” ser usada na maior parte do tempo para descrever um monstro, características bastante específicas distinguem os trasgos dos outros seres que surgem à noite. Os trasgos são criaturas sobrenaturais extremamente feias que habitam os frios países da Escandinávia, no norte da Europa. São seres ferozes e malvados que gostam de carne humana e de tesouros roubados; eles também são gigantescos, extremamente fortes e notoriamente ignorantes. Mas talvez essas características possam ser perdoadas, pelo menos por alguns instantes, quando lembramos que foi graças a um trasgo montanhês de quase quatro metros de altura que Harry, Rony e Hermione se tornaram amigos tão depressa.

Há registros de trasgos vivendo nas florestas e montanhas da Escandinávia desde que os homens foram para essa região pela primeira vez, no final da era glacial. Eles fazem parte dos primeiros mitos e lendas populares da Noruega e da Suécia. Além do tamanho gigantesco, as características mais evidentes do trasgo são seus longos narizes curvados, sua grossa cauda, seus enormes pés chatos, a falta de um ou mais dedos nas mãos e nos pés (eles têm apenas três ou quatro) e a grande quantidade de pêlos e musgo que cobre suas

cabeças e narizes. Há também relatos de trasgos com apenas um olho no meio da testa enrugada, outros com duas ou três cabeças e outros, ainda, que têm árvores crescendo em seus narizes. Nas lendas populares mais recentes, os trasgos passaram a ser descritos como sendo muito pequenos, ou do tamanho de seres humanos, e mais inteligentes que seus predecessores.

Os trasgos vivem em comunidades no fundo de cavernas, em montanhas ou em colinas. Alguns também vivem no subsolo, ou sob pedras ou árvores com raízes altas. A preferência por lugares subterrâneos é perfeitamente compreensível, já que eles odeiam barulho e a exposição ao sol os transforma em pedra, ou pode até mesmo fazê-los explodir. Dizem que as pedras de formatos estranhos que enfeitam o interior da Escandinávia são trasgos que ignoraram o toque de recolher.

As residências dos trasgos são descritas como suntuosos palácios resplandecentes repletos de tesouros roubados. Muito ambiciosos, os trasgos furtam todo o ouro e prata que encontram. Eles cobiçam não apenas os tesouros humanos como também os próprios humanos. Raptam crianças, substituindo-as por seus próprios filhos, na esperança de que sejam criados como

humanos. Diz a lenda que se uma mãe suspeitar que seu bebê é, na verdade, um trasgo, ela deve ameaçar jogar a criança em uma fogueira. Acredita-se que a tola mãe trasgo correrá para socorrer o filho e é nesse momento que a mãe humana pode recuperar o seu bebê. No entanto, esse aborrecimento pode ser evitado se a criança for batizada, já que os trasgos desprezam o cristianismo (a badalada dos sinos de igrejas basta para fazê-los correr na direção oposta).

Infelizmente, esperteza e sinos de igreja nem sempre são suficientes para proteger as pessoas dos trasgos, que possuem poderes mágicos imbatíveis. Além de poderem mudar de forma, eles conseguem ficar invisíveis. Esses talentos os ajudam a roubar e a esconder tesouros, o que eles costumam fazer transformando o ouro em algo completamente diferente, como um monte de pedras. Os humanos que cruzam o caminho de um trasgo e não conseguem escapar têm um destino terrível: são aprisionados, escravizados ou, o pior de tudo, comidos. Os trasgos gostam muito de carne e sangue humanos e tudo que resta de suas pobres vítimas são esqueletos roídos.

Há poucos relatos de trasgos benevolentes que presenteiam as famílias de que gostam com riquezas e sorte. Esses trasgos são artesãos habilidosos e ágeis ferreiros que fabricam espadas, facas e braceletes notáveis. Eles usam o conhecimento da magia e das ervas para curar doenças e gostam muito de música e

dança. Entretanto, dada a grande possibilidade de se encontrar o tipo de trasgo que come carne humana, se você estiver em uma floresta especialmente *trolsk* (“fantasmagórica”, em norueguês), recomenda-se que você *flykte* (“saia correndo!”, em norueguês).

Pedra Filosofal, 10

Poucos animais, reais ou imaginários, instigaram tanto a imaginação quanto o unicórnio. Desde que essa criatura com um só chifre foi descrita pela primeira vez pelo médico grego Ctésias, há mais de dois mil anos, muitas pessoas têm escrito a respeito, pintado, esculpido e caçado os unicórnios - e, ao mesmo tempo, questionado se eles existem mesmo ou não.

Os unicórnios descritos na antigüidade possuem apenas uma pequena semelhança com as criaturas nobres, inocentes e puras que habitam a **Floresta Proibida** em Hogwarts. Segundo Ctésias, o unicórnio era nativo da Índia. Era mais ou menos do tamanho de um jumento, tinha uma cabeça vermelho-escuro, o corpo branco, olhos azuis, e um único chifre, de aproximadamente 45 centímetros, que brotava de sua testa. Branco na base, preto no meio e vermelho vivo na ponta, o chifre era extraordinário. Quando arrancado e transformado em cálice, protegia todos os que bebiam dele contra venenos, convulsões e epilepsia. Entretanto,

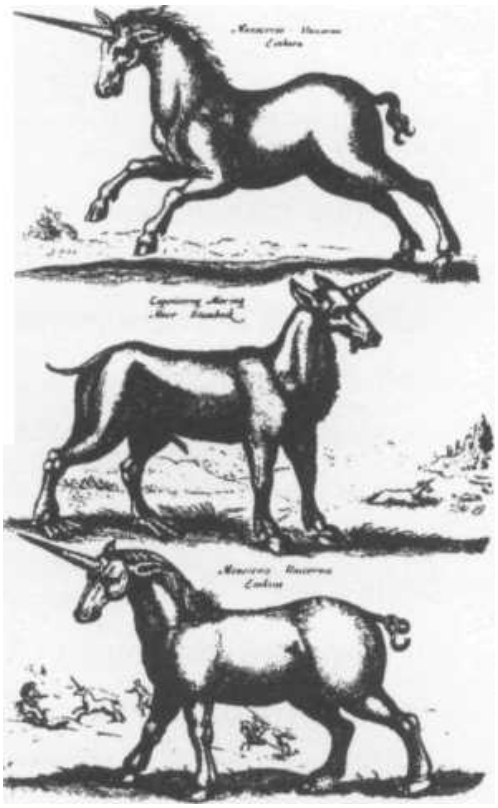
não era fácil conseguir tais recipientes, já que a velocidade, a força e o temperamento indócil do unicórnio tornavam sua captura praticamente impossível.

Nos séculos seguintes, a crença nessa criatura evasiva cresceu, apesar de continuar não havendo provas de sua existência. Aristóteles e Júlio César descreveram animais com um chifre e eram citados como autoridades no assunto. O naturalista romano Plínio o Velho acrescentou novos detalhes à aparência do unicórnio, dando-lhe uma cabeça de cervo, pés de elefante, cauda de javali e um chifre negro de noventa centímetros. Alguns escritores sugeriram, mais tarde, que os primeiros registros de unicórnios se basearam em descrições confusas do rinoceronte indiano, ou em visões de animais com dois chifres, como bodes ou cabritos monteses, que foram vistos de perfil ou tinham perdido um chifre. Plínio também confirmou a natureza violenta do unicórnio e disse que a fera emitia rugidos graves.

Na Idade Média, a imagem habitual do unicórnio evoluiu da colagem de partes de animais formada na antigüidade até a criatura graciosa que conhecemos hoje. Pinturas e tapeçarias desse período retratam um lindo animal branco, parecido com um cavalo, com um chifre espiralado de um branco puro e cascos fendidos como os de um cervo. Na literatura, o unicórnio passou a representar a força, o poder e a pureza. Ele foi

incorporado ao simbolismo cristão e passou a fazer parte do brasão real da Inglaterra e da Escócia. Os unicórnios apareceram nas lendas do rei Artur, em contos de fadas, e em relatos romantizados das conquistas de Gengis Khan e de Alexandre o Grande.

Uma história medieval típica que dá ênfase à pureza do unicórnio conta que um grupo de animais da floresta foi até uma poça para matar a sede, mas a água estava envenenada. Os animais sedentos foram salvos quando um unicórnio apareceu e mergulhou seu chifre na água, fazendo com que ela se tornasse limpa e fresca. De acordo com outra história, o amor do unicórnio por tudo que é inocente e puro é tão grande que, quando ele encontra uma donzela sentada sob uma árvore, deita a cabeça em seu colo e dorme. Essa idéia agradava, e muito, as pessoas interessadas em capturar unicórnios para remover seu valioso chifre. A caça aos unicórnios era uma atividade arriscada, já que havia rumores de que os animais podiam usar seu chifre como espada e, quando perseguidos, pulavam de penhascos, aterrissando sobre o chifre e fugindo sem ferimentos. Um método mais seguro, portanto, ainda que menos valente, era usar uma donzela virtuosa como isca. Quando o unicórnio adormecesse em seu colo, os caçadores que estavam aguardando podiam se aproximar e capturá-lo.



Durante os séculos XV e XV7, os *viajantes europeus voltavam da Ásia, da África e das Américas com novos registros de aparições de unicórnios. Como as descrições eram diferentes, presumia-se que havia grande variedade desses animais.*

O interesse em capturar unicórnios desapareceu no século **XVIII,** quando vários céticos ressaltaram que era impossível encontrar alguém que tivesse *visto* a criatura com os próprios olhos. Alguns escritores continuaram incluindo os unicórnios em seus livros de história natural, copiando os relatos antigos e medievais, mas a maioria se convenceu de que era hora de relegar o animal ao mundo das fábulas. Isso não afetou o fascínio popular pelo unicórnio, que continua vivo até hoje nas artes plásticas, na literatura e na imaginação.

Tapeado

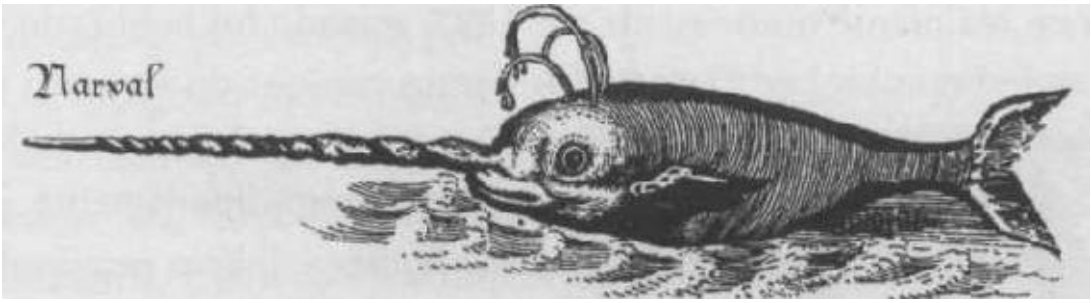
tapear - Bras. Pop. 1. Enganar, iludir, burlar, lograr, embaçar.

Por mais impossível que fosse, no século XVI, encontrar alguém que tivesse visto um unicórnio, encontrar um chifre de unicórnio era bem mais fácil. Isso porque o chifre era vendido em todos os boticários (o equivalente das farmácias de hoje) como um remédio contra a maior parte das doenças e como proteção contra venenos. A demanda era grande e os preços altíssimos. Moído, o chifre - também conhecido como “alicorne” - podia ser tomado puro ou misturado a outros compostos medicinais. Aqueles que não podiam pagar o precioso produto compravam um frasco de água onde o chifre de unicórnio havia, supostamente, sido mergulhado.

É claro que o produto vendido nos boticários não tinha sido tirado de unicórnios. Era a presa do narval, uma espécie de baleia dos mares árticos que possui um único chifre em espiral, o qual pode atingir quase três metros de comprimento. À medida que o número de expedições baleeiras aumentava nos séculos XVI e XVII, crescia também o fornecimento de supostos chifres de unicórnios. O número de testes para verificar a autenticidade do alicorne — a maioria consistia em colocar uma aranha perto do chifre e observar sua

reação - era grande, mas, pelo visto, poucos detectavam chifres falsos, já que as presas de narval, vendidas como chifres de unicórnio, podiam ser encontradas em todas as lojas da Europa.

Nem todos os alicornes eram usados na medicina. O caráter lendário do cálice de chifre de unicórnio como neutralizador de venenos, relatado pela primeira vez por Ctésias mais de mil anos antes, fez com que eles continuassem sendo um bem extremamente valioso, principalmente entre a realeza, cujos membros conviviam diariamente com o medo de serem envenenados. Os cálices de alicorne eram tão valiosos que, em 1565, o rei Frederico II da Dinamarca usou apenas um como garantia de um empréstimo para financiar a guerra contra a Suécia.



Desenho, do século XVII, de um narval, a baleia dos mares árticos cuja presa espiralada era vendida a um preço alto como chifre de unicórnio. Estima-se que a população atual de narvais esteja entre 25.000 *e 45.000 espécimes.*

Vampiro

Solitários e sem amigos, eles vagam pela noite em uma busca eterna por sangue fresco. Passam o dia dormindo em criptas bolorentas e em castelos no topo de montanhas. Eles nunca envelhecem e não têm medo da morte, porque já estão mortos. E, se você encontrar com um na rua, nem saberá que está cara a cara com um monstro.

De todos os **fantasmas** e **demônios** estudados em Defesa contra as Artes das Trevas, nenhum tem a fama mundial do sanguinário vampiro. As descrições de seu físico variam em cada cultura, desde uma fera de olhos vermelhos com cabelos verdes ou cor-de-rosa (China) até uma criatura parecida com uma serpente e com cabeça de mulher (a Lamia grega), que passa pelo cavalheiro de aparência sofisticada, veste uma capa de gola alta, que é originário de uma lenda do Leste europeu. Na maioria das histórias, o vampiro é um ser humano que, uma vez morto, ressuscita com a compulsão de beber o sangue dos vivos.

Os vampiros fazem parte do folclore há centenas de anos, mas só atingiram realmente notoriedade em 1897, quando foi publicado o livro clássico de Bram Stoker, *Drácula.* Os dentes caninos do vampiro que dá título ao livro de Stoker eram ligeiramente alongados e pontudos, ele tinha cabelos nas palmas das mãos e era extraordinariamente pálido, mas, fora isso, sua aparência era bastante humana. E bem provável que o conde Drácula tenha sido baseado em Vlad Tepes, o

governante da Walachia (parte da atual Romênia) no século XV, famoso por sua crueldade e violência. Vlad era conhecido por empalar seus inimigos com uma estaca no coração e por se banhar no sangue dos mortos depois de uma batalha especialmente árdua. Com o tempo, esses hábitos se tornaram elementos importantes da lenda do vampiro. Vlad, aparentemente um sujeito bastante dramático, assinava suas cartas como “Vlad Dracula”, o que significa algo como “Vlad, filho do Diabo”.

Os poderes do vampiro foram ampliados com o passar dos séculos. No século XVI, os conquistadores espanhóis na América do Sul e Central encontraram uma espécie de morcego com hábitos alimentares como os do conde Drácula e seus semelhantes. Desde então, diz-se que os vampiros podem se transformar em morcegos sempre que desejarem. Acredita-se, também, que são capazes de se transformar em lobos, ratos ou camundongos, e que alguns podem controlar e se comunicar com essas criaturas. Os vampiros são dotados de uma força e destreza muito além das humanas, e alguns também podem voar. Além disso, alguns dos vampiros mais poderosos são capazes de hipnotizar os seres humanos com o olhar, passando a controlar suas ações e até mesmo ver através de seus olhos.

Em contrapartida a todos esses poderes, o vampiro tem também muitas fraquezas. Todos sabem que eles não suportam a luz solar. O sol sempre foi considerado

um símbolo da verdade e da bondade, conceitos que vão contra a natureza do vampiro. Conseqüentemente, a exposição direta à luz solar destrói o vampiro, geralmente reduzindo-o a um inofensivo monte de cinzas. Outras maneiras conhecidas de se destruir um vampiro são a decapitação, a cremação ou o ato de enfiar uma estaca em seu coração. Ao contrário da crença popular, a maioria das lendas afirma que os vampiros não são vulneráveis a armas feitas de prata - o ferro é o metal apropriado para quem planeja lutar com a criatura. No folclore eslavo, um vampiro pode ser destruído mergulhando-o em água benta, fazendo um exorcismo ou roubando sua meia esquerda, enchendo-a com pedras e jogando-a em um rio.

Como o professor Quirrell sabe, os vampiros não suportam o cheiro de alho fresco. Coroas feitas com a poderosa planta podem ser colocadas em quartos (ou salas de aula) para proteger seus ocupantes. Pessoas supersticiosas enchem os olhos, as orelhas e as narinas dos recém-falecidos com dentes de alho para impedir que eles se tornem vampiros. Também se acredita que os vampiros sejam fascinados por contar objetos. Se um deles encontrar sementes espalhadas, vai começar a contá-las e só vai parar quando terminar, mesmo que isso signifique virar um monte de pó com a chegada dos primeiros raios de sol. Por fim, o vampiro tem que dormir toda noite na terra de seu país natal. Por isso, quando o Drácula de Stoker foi da Transilvânia (cidade

localizada ao sul da Walachia de Vlad) para a Inglaterra, ele levou várias caixas de terra da Romênia e as instalou em sua nova residência em Londres.

Lendas diferentes fornecem relatos diferentes sobre a personalidade do vampiro. Algumas histórias descrevem a criatura como um assassino desalmado e sem remorso. Já o conde Drácula de Bram Stoker era inteligente e encantador, com modos impecáveis e uma boa linhagem. Outras histórias descrevem os vampiros como seres essencialmente decentes, eternamente torturados pelas coisas terríveis que têm que fazer para sobreviver. Essa versatilidade é provavelmente uma das razões pela qual os vampiros continuam inspirando novas lendas até hoje.

Varinha Mágica

Quem nunca desejou, pelo menos uma vez, ter uma varinha mágica? As varinhas mágicas - simples, elegantes e fáceis de transportar - são vistas no mundo inteiro como um símbolo da capacidade de fazer as coisas acontecerem. Um toque da varinha e *puf!* - a louça está lavada, o quarto arrumado, a taça de sorvete triplicou de tamanho e a tia Henrietta ligou dizendo que não virá. Mas, como ficamos sabendo através das

experiências pessoais de Harry, talvez não seja assim tão simples. Aparentemente é necessário ter um pouco de prática em **feitiços** e **transfiguração** para usar bem sua varinha, além de orientação sobre o tipo de madeira do qual ela deve ser feita. Mogno, carvalho, azevinho ou aveleira? E quanto ao pêlo de **unicórnio,** à pena de **fênix** e outros acessórios para a sua varinha? Esses detalhes não devem ser desprezados. As varinhas mágicas existem há muito tempo. Elas aparecem nas pinturas pré-históricas de cavernas e na arte dos antigos egípcios. Os mágicos da sociedade dos druidas, que surgiu na Europa pré-cristã, presidiam os rituais religiosos com varinhas feitas com a madeira do espinheiro, do teixo, do salgueiro e de outras árvores que eles consideravam sagradas. As varinhas só eram talhadas ao amanhecer ou entardecer - consideradas as melhores horas para se capturar os poderes do sol - usando uma faca que havia sido banhada em sangue. No Antigo Testamento, Moisés usa uma varinha mágica em forma de cajado de pastor para separar o mar Vermelho e para tirar água de uma pedra. Uma imagem do século IV mostra Jesus ressuscitando Lázaro com a ajuda de uma varinha. Como esses exemplos sugerem, historicamente as varinhas não serviram apenas como condutores de poderes sobrenaturais, mas também como ferramentas de cerimônias religiosas e símbolos de poder.

Na ficção, as varinhas mágicas apareceram pela primeira vez na *Odisséia,* escrita pelo poeta grego Homero por volta de 800 ou 900 a.C. A bela feiticeira **Circe** usa sua varinha para transformar a tripulação do barco em porcos. Transformar uma coisa em outra é um uso clássico da varinha mágica na literatura, e pode ser encontrado em inúmeros contos de fadas. O exemplo mais conhecido é a varinha com ponta de estrela usada pela fada madrinha de Cinderela para transformar camundongos em cavalos e uma abóbora em carruagem. Outras varinhas famosas pertencem a Merlim, mago e mentor do rei Artur, e ao deus grego Hermes, que usa sua varinha (ou *caduceu)* para ficar invisível para os mortais.

Duas representações diferentes da varinha mágica aparecem nessas cartas de tarô.
À esquerda, a varinha do mágico de rua serve para revelar sua profissão e para direcionar a atenção de seus espectadores. A direita, um mago de verdade usa sua

varinha para invocar os poderes dos céus e usá-los sobre a Terra.

Na Europa do início da Idade Moderna, muitos praticantes de **magia** consideravam a varinha uma ferramenta essencial. Ela era usada por mágicos (ver **magia)** para lançar feitiços e para desenhar "círculos mágicos" que os protegeriam da influência nociva dos **demônios** ou espíritos que eles pretendiam invocar.

Não tendo acesso ao conveniente Beco Diagonal para fazer suas compras, os aspirantes a mágico buscavam nos livros de feitiços as instruções sobre como projetar e fabricar uma varinha. De acordo com *The Key of Solomon* (A chave de Salomão), um dos livros de magia mais famosos da Idade Média, a varinha ideal deveria ser feita com madeira de aveleira e cortada da árvore com um único golpe de um machado recém-fabricado. Alguns peritos no assunto diziam que o poder da varinha podia ser aumentado se fossem usadas pontas magnetizadas, cristais, ou caso fossem inscritas palavras mágicas ou nomes sagrados na varinha. À medida que a varinha era talhada, o mágico apelava para os espíritos, demônios ou deuses adequados para dotá-la com os poderes desejados — curar os doentes, controlar as forças da natureza ou conceder ao praticante seus pedidos.

Ainda que os mágicos envolvidos em rituais levassem seu trabalho a sério, no início do século XV as varinhas também eram usadas para fins menos sérios -

serviam como adereço padrão dos artistas de rua que faziam “mágicas” para viver. Para o mágico, a varinha tinha, pelo menos, duas funções importantes: era o instrumento que fazia a mágica acontecer e ajudava a enganar o público chamando a atenção para uma coisa enquanto ele fazia outra secretamente.

As varinhas mágicas são, como todos sabem, uma característica dos atuais mágicos de espetáculo. Vários mágicos que conhecemos colecionam “varinhas especiais” que dobram, mudam de cor, atiram serpentinas ou se quebram em mil pedaços. Isso lembra as varinhas especiais feitas pelos empreendedores gêmeos Weasley, que parecem ter usado a magia para fabricar o mesmo artigo que um trouxa compraria em uma loja de brincadeiras ou de suprimentos para mágicos - você a balança e ela se transforma em uma galinha de plástico.

Pedra Filosofal, 5

A clava mágica

Por que a varinha e não, digamos, uma pena se tornou o símbolo da magia? O que há nessa vara para que represente os incríveis poderes do mágico? A resposta, segundo alguns estudiosos, pode ser encontrada nos primeiros instrumentos de poder do homem pré-histórico — a clava do homem das cavernas. Apesar de não ser exatamente “mágica”, a clava, um pedaço grande de um galho de árvore, certamente dava

a seu dono um *poder* extraordinário - de se defender, de surrar seus inimigos até cansar e de trazer comida para casa. De fato, em um confronto com um inimigo, até mesmo levantar a clava com um gesto ameaçador era visto como um sinal de poder. Como as lanças e espadas substituíram a clava, uma teoria diz que ela deixou de ser usada no dia-a-dia, mas continuou a existir em um tamanho reduzido e sob uma forma simbólica. De um lado, ela se transformou no cetro, o emblema de poder dos reis e imperadores. De outro, a clava tomou a forma do bastão dos arautos, investindo o portador com os poderes do rei que ele representava. E nas mãos dos mágicos a miniclava tomou a forma da varinha, simbolizando o controle sobre os poderes da natureza e o sobrenatural. Apesar de a varinha não se parecer mais com a clava que a originou, no mundo dos bruxos ela ainda é a arma mais poderosa.

O *cetro do rei, a varinha do mágico e a clava do homem das cavernas são emblemas de poder.*

O Caduceu

Uma das varinhas mais fascinantes é o caduceu, coroado por duas asas e com duas serpentes enroscadas. Ele era carregado por Hermes, mensageiro dos deuses gregos e mestre da magia e da trapaça. Dado a ele por seu irmão, Apoio, em troca de uma flauta, o caduceu se tornou o emblema de seu ofício.

A forma básica do caduceu — duas serpentes enroscadas em uma haste - pode ser encontrada

inicialmente na arte mesopotâmica, em torno de 3500 a.C. Séculos mais tarde, os gregos acrescentaram asas à haste para representar a velocidade de Hermes e colocaram uma esfera ou globo na ponta. Segundo uma lenda da Roma antiga, o caduceu ganhou sua forma quando Hermes (chamado de Mercúrio pelos romanos) se deparou com um par de serpentes brigando. Ele colocou seu bastão entre as duas; depois disso, as cobras ficaram amigas, se enrolaram na haste e continuaram juntas para sempre. Nessa versão da história, o bastão representa a harmonia através da comunicação. Durante a Idade Média, alquimistas como **Nicholas Flamel** acreditavam que as cobras representavam a união de opostos.

O caduceu é, às vezes, usado como símbolo da profissão médica, apesar do verdadeiro símbolo dos médicos ser o cajado de Asclépio, deus grego da medicina: um bastão comprido com uma única serpente enrolada. Dizem que a serpente desse cajado representa o rejuvenescimento físico obtido através da medicina e da cura, já que as serpentes mudam de pele todo ano.

Os médicos da Idade Média carregavam um bastão, ou bengala, como símbolo de sua profissão, e muitos atribuíam poderes mágicos de cura a essa vara. Devido a anos de confusão entre o caduceu e o cajado de Asclépio, as duas varinhas são associadas à medicina, à cura e, hoje em dia, a seguros de saúde.

Vassoura Voadora

Ninguém gosta tanto de uma vassoura quanto uma **bruxa.** A grande afeição de Harry pela sua Firebolt faz com que pensemos que os magos também são grandes fãs de vassouras. Porém, historicamente falando, quase todas as pessoas vistas cruzando o céu numa vassoura eram mulheres. Quando, por acaso, um mago ou feiticeiro dizia ser capaz de voar, era mais provável que usasse um forcado!

Embora as ilustrações populares de nossos dias invariavelmente mostrem as vassouras como o meio de transporte das bruxas, nem sempre foi assim. Entre 1450 e 1600, aproximadamente, quando a crença no poder da bruxaria estava disseminada por toda a Europa, contava-se que as bruxas subiam ao céu e rumavam para suas reuniões à meia-noite montadas em cabras, bois, ovelhas, cães e lobos, além de varas, pás e bastões. As vassouras voadoras, segundo alguns pesquisadores, acabaram por se tornar o veículo predileto por causa do papel tradicional das mulheres como donas-de-casa.

Segundo a tradição popular, em grande parte inventada e difundida por caçadores de bruxa profissionais, as bruxas geralmente saíam de suas casas através da chaminé. Uma vez no ar, dizia-se que voar era relativamente fácil - exceto em dois casos. Uma novata talvez tivesse dificuldade em se manter equilibrada em

cima de sua vassoura voadora, que em geral era rápida mas não muito estável. Além disso, as bruxas podiam ser lançadas ao chão - ou impedidas de decolar - pelo som de sinos de igreja. No início do século XVII, as pessoas de uma pequena cidade na Alemanha tinham tanto medo de bruxas montadas em vassouras voadoras que, por algum tempo, o conselho da cidade determinou que todas as igrejas batessem seus sinos sem parar, do anoitecer ao raiar do dia.

Os sábios e as autoridades religiosas debatiam muito seriamente se as bruxas podiam voar ou não, sobretudo durante os anos em que a **caça** às **bruxas** foi mais intensa. Segundo o *Malleus Maleficarum* (1486), o guia mais amplamente usado para descobrir e castigar as bruxas, voar era um fato incontestável. Em primeiro lugar, muitas mulheres tinham confessado que voavam, e algumas chegavam a se vangloriar da sua capacidade de subir aos ares. Além do mais há uma passagem do Evangelho Segundo São Mateus que conta como o poder de Satanás transportou Jesus pelo ar. Como argumentavam alguns sacerdotes, se o Diabo podia fazer Jesus voar, sem dúvida também poderia atribuir essa capacidade às bruxas que o serviam. Outros sábios rejeitavam a hipótese de voar como algo fisicamente impossível e argumentavam que o Diabo simplesmente fazia as mulheres acreditarem que tinham voado, enchendo suas cabeças de ilusões.

Um grupo de pensadores mais ligados a explicações científicas propôs outra idéia. Sabia-se que

as bruxas se preparavam para decolar esfregando suas vassouras e seus corpos com uma “pomada voadora” especial, feita de plantas e ervas (entre elas, o meimendro negro, a **mandrágora,** o acônito e a dulcamara), cultivadas em seus jardins. Os médicos que fizeram experiências com a pomada voadora, no século XVI, descobriram que ela continha elementos químicos poderosos, que penetravam no corpo através da pele e provocavam sono e alucinações - inclusive a sensação de estar voando. Conforme explicaram, as bruxas na verdade, adormeciam na cozinha de suas casas e acordavam com lembranças nítidas de um vôo fantástico que só acontecera em seus **sonhos.**

Os homens ficam, com freqüência, meio abobalhados quando vêem mulheres especialmente bonitas, mas raramente chegam a cair da arquibancada, como quase aconteceu com Harry e Rony quando viram as veelas, as encantadoras mascotes do time de quadribol da Bulgária.

Espíritos femininos do folclore da Europa Oriental, as veelas são criaturas camaleônicas que vivem nas florestas, lagos, montanhas e nuvens. Sob a forma animal, podem aparecer como cisnes, cavalos, falcões, cobras ou lobos, mas sua forma mais atraente e perigosa é a humana, quando se tornam lindas jovens com longos cabelos esvoaçantes e dançam sob a lua de verão. Os

jovens influenciados por seu poder perdem completamente a razão: eles se tornam entorpecidos e se esquecem de comer, beber ou dormir, sendo que isso pode durar vários dias. Qualquer pessoa azarada o suficiente para surpreender uma veela dançando irá se juntar a ela e dançar, dançar e dançar até morrer de exaustão. E pobre daquele que pisar em um anel de **fada** - o círculo de grama pisoteada onde a veela dançou -, porque será perseguido pelo azar ou pela doença. Apesar de as veelas poderem ser benevolentes com os humanos e dividir seus dons de cura e profecia, elas são bastante temperamentais. Não toleram mentiras ou falsidades e infligem castigos terríveis, sobretudo aos que quebram uma promessa.

Em algumas tradições é dito que as veelas se casam com humanos, se estabelecem e criam famílias, aparentemente sem nenhum efeito negativo para sua espécie. Fleur Delacour, representante de Beauxbatons no Torneio Tribruxo, tinha uma avó veela e parecia ser uma boa pessoa, mas, por via das dúvidas, é melhor não irritá-la.

Cálice de Fogo, 8

Zumbi

Quando o professor Quirrell se gaba de ter ganho seu turbante como recompensa por ter afugentado um zumbi incômodo, muitos de seus alunos têm sérias dúvidas. Em primeiro lugar, o turbante tem um cheiro desagradável e incomum de alho, um sinal de que deve ter sido feito, na verdade, para proteger o dono de **vampiros.** Em segundo lugar, o bom professor sempre muda de assunto quando perguntam como exatamente ele derrotou o zumbi. Essa é uma pergunta que qualquer professor qualificado para ensinar Defesa contra as Artes das Trevas deveria saber responder, já que os zumbis são a criação dos praticantes de magia negra mais perversos, os **feiticeiros** vodu.

Um zumbi é basicamente um defunto ambulante — um ser que parece humano mas que não tem inteligência, alma, nem vontade própria e apenas obedece às ordens de seu criador. Incapaz de sentir dor, medo ou remorso, o zumbi é uma arma poderosa para qualquer praticante das **Artes das Trevas.** Apesar de não haver provas da existência dos zumbis, há muitas lendas a seu respeito em todos os lugares onde os cultos de vodu são praticados.

O vodu, também conhecido como “vodum”, é um conjunto de crenças religiosas criadas pelos escravos trazidos da África para o Haiti durante os séculos XVII e XVIII. Os rituais de magia são parte integrante do vodu e, com freqüência, servem para a adoração ou curas, mas também são usados para ferir inimigos ou obter

poder. Dizem que as pessoas que fazem uso dessa magia para o mal, conhecidas como “bokors”, criam zumbis para serem seus escravos. Alguns zumbis eram colocados para trabalhar como criados ou cultivando o campo, enquanto outros trabalhavam em escritórios. Os bokors mais perversos, no entanto, usavam seus zumbis para atingir objetivos mais sombrios, como destruir a propriedade de inimigos ou até mesmo cometer assassinatos.

Reza a lenda que os bokors podem criar um zumbi a partir de um humano vivo ou de um defunto. Alguns dizem que o bokor dá a sua vítima uma poção para induzi-la a um coma profundo. Tida como morta, a vítima é enterrada pela família, para ser desenterrada logo depois pelo bokor. Uma segunda poção faz a vítima falar, andar e respirar novamente, mas a deixa sob o controle absoluto de quem a criou.

Em outros relatos, o bokor simplesmente mata a vítima ou rouba o corpo de alguém que morreu recentemente. Segundo a crença vodu, a alma permanece com o corpo pelo menos durante um curto período de tempo após a morte. Dizem que, depois de capturar a alma da pessoa, o bokor usa feitiços para ressuscitar o corpo sob a forma de zumbi. Seja qual for o método, a tentativa de criar um zumbi é vista até hoje como um ato perverso nas ilhas caribenhas. Pelas leis atuais do Haiti, a criação de zumbis é considerada

assassinato, sujeitando o ofensor às mesmas penas de qualquer outro tipo de homicídio.

O medo de se tornar um zumbi foi comum no Haiti durante vários séculos e talvez ainda exista em nossos dias. Com freqüência, os parentes enterravam seus mortos com facas para que eles pudessem atacar um bokor intruso. Algumas crenças populares aconselhavam que o caixão já ocupado pelo morto fosse enchido com sementes, já que, segundo a tradição, o bokor deve contá-las antes de remover o corpo. Se forem colocadas sementes suficientes, ele não conseguirá terminar a conta antes do nascer sol e não poderá realizar o ritual, já que a magia negra não pode ser praticada durante o dia.

Livrar-se de um zumbi é um grande desafio. Apesar de falarem devagar, se moverem de forma mórbida e se comportarem violentamente, um zumbi bem-feito é exatamente igual a um humano comum e pode obedecer rapidamente às ordens de seu bokor. Como o professor Quirrell deve saber - bem, pelo menos deveria... -, em algumas tradições é dito que jogar sal no zumbi faz com que ele volte para o seu túmulo (e também libera um zumbi vivo de sua letargia). Uma outra alternativa é apelar para a intervenção divina. Dizem que Ghede, o deus haitiano dos mortos, abomina os zumbis e pode ser persuadido a lhes restituir a vida devolvendo-lhes a alma. Se, no entanto, isso não der certo, a melhor maneira de destruir um zumbi é, provavelmente,

derrotar o bokor que o criou. Assim como muitas outras criaturas do mal, o zumbi só é perigoso se estiver recebendo ordens malignas de seu mestre.

Pedra Filosofal, 8

AGRADECIMENTOS

Sem dúvida, boa parte das informações contidas neste livro poderiam ser encontradas na biblioteca de Hogwarts. Porém, como Hogwarts ainda não aderiu ao sistema de empréstimo entre bibliotecas, tivemos de confiar em nossas próprias bibliotecas e na ajuda generosa de amigos para reunir os fatos, o folclore, as idéias e as ilustrações que formam O *Manual do Bruxo.*

Somos profundamente gratos a Joyce Seltzer, por sua contribuição para que este projeto fosse iniciado na direção certa e por seus valiosos conselhos e incentivo ao longo do caminho. Somos igualmente gratos ao nosso agente, Neeti Madan, por encontrar a editora perfeita, Ann Campbell, cujo entusiasmo pelo projeto foi uma inspiração para nós.

Agradecemos a Nancy Hathaway, por suas contribuições através de verbetes individuais, bem como por responder pacientemente às nossas muitas perguntas. Frank. Ferrara nos ajudou enormemente com pesquisas sobre diversos monstros assustadores, Bob Fisher nos prestou consultoria em assuntos relacionados a astronomia e Rebecca Sokolovsky foi nossa especialista na caça às bruxas na Europa. Nossa admiração e gratidão também vão para Ruby Jackson,

pela criação de todas as ilustrações originais que abrilhantam estas páginas.

Nosso agradecimento especial a três pessoas: Jessica Meyerson, por sua contribuição significativa em diversos verbetes e por seu entusiasmo ilimitado por todas as coisas relacionadas a Harry Potter; Bibi Wein, por suas leituras cuidadosas, ótimos conselhos e apoio incansável; e Sheri Wilner, que não só conduziu as pesquisas para verbetes individuais como também passou inúmeras horas nos arquivos rastreando as ilustrações históricas que são parte importante deste livro.

Por fim, e acima de tudo, agradecemos a nossos cônjuges, Ruby e Vaughn, por seu amor, apoio, paciência e incentivo no decorrer da feitura deste livro. Não teríamos conseguido sem eles.